no.452
1993年 7/1
アミューズメント通信
JULY 1, 1993

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.
NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

上場・公開メーカー7社の決算出揃う

カプコン伸ばす

大きい「ストII」シリーズのヒット

AM機メーカーのうち株式を上場・公開している七社の三月期決算は、ヒット製品による大幅増収メーカーが目立ったほか、一部を除き全体に好調で、他産業からも注目を集めた(次ページに任天堂、ジャレコなどの三月期決算掲載)。

株式上場・公開メーカーの業績

	売上高	経常利益
任天堂	5,627 (10.9)	1,637 (4.8)
セガ社	3,469 (62.6)	550 (64.3)
カプコン	702 (98.2)	130 (128.4)
ナムコ	653 (20.3)	40 (11.0)
コナミ	275 (−)	45 (−)
テクモ	144 (0.4)	16 (2.6)
ジャレコ	136 (▲3.4)	7 (▲4.4)

単位億円。カッコ内は前年比増減率。
コナミは決算期変更のため6ヵ月決算

セガ社3月期決算

大幅な増収増益

業務用、家庭用ともに続伸

(株)セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山隼雄社長)は五月十二日に、九三年三月期決算を発表。大幅な増収増益の勢いを九四年三月期にも見込んでいる。

九三年三月期の売上高は前年比六二・六%増の三千四百六十九億三千七百万円、経常利益は六四・三%増の五百五十億一千九百万円、当期利益は九九・九%増の二百八十億一千七百万円となった。

これは業務用では「バーチャレーシング」のヒットで国内、海外とも伸ばしたほか、オペレーション分野でも好調に推移し、家庭用では本体、ソフトとも米欧で大きく伸ばしたことによる。

売上高構成比は、業務用が一六・六%(前年同期一七・一%)、家庭用が六六・一%(六三・三%)、オペレーション収入が一七・〇%(一九・四%)、ロイヤリティ収入が〇・三%(〇・二%)。前年と比べた部門別売上高は、業務用五八・〇%増、家庭用六九・七%増、オペレーション収入四二・三%増など。

売上高のうち輸出は業務用三・二%、家庭用六〇・五%、ロイヤリティ収入〇・三%の計六四・〇%(輸出比率)。国内/輸出別に前年と比べると業務用国内が五九・四%増、輸出五二・四%増とともに大幅増。家庭用国内は二二・五%減だったが、輸出は九〇・五%の大幅増加となった。

九四年三月期の業務予想は、売上高四千億円、経常利益六百三十三億円、当期利益三百二十七億円と、それぞれ九三年三月期の一五%増を見込んでいる。

同社では業務用機器においてコンピュータグラフィック(CG)やバーチャルリアリティ(VR)各技術を採用、さらに市場を広げるとともに、家庭用では低価格「メガCD2」などで国内販売を強化し、オペレーション部門でも大型店舗展開など積極的に進める、と説明している。

役員異動では社外から副社長二名と専務一名を内定したほか、新任取締役二名を内定した。

(6月29日)副社長、藤本敬三氏▽同、入交昭一郎氏▽専務、木下紘一氏▽取締役、シムス(株)社長重田守氏▽同、戦略企画室長中川邦夫氏。

カプコン3月期決算

倍増ペース続く

海外コピー対策が課題に

(株)カプコン(本社大阪、辻本憲三社長)は五月二十七日、九三年三月期決算を明らかにしたが、二倍近い増収増益となり、九四年三月期もこの勢いが続き倍増する見込みとなった。

九三年四月期の売上高は前年比九八・二%増の七百二億四千七百万円、経常利益は一二八・四%増の百三十億九千万円、当期利益は一〇二・七%増の五十四億三千六百万円となった。

業務用および家庭用の「ストリートファイターII」シリーズが、国内外ともに大きくヒットしたことによる。

売上高構成比は、業務用が二七・三%(前年同期二九・九%)、家庭用が六四・八%(六三・八%)、オペレーション収入が四・九%(二・七%)、ロイヤリティその他が三・〇%(三・六%)。前年と比べた部門別売上高では業務用八一・三%増、家庭用一〇一・三%増、オペレーション収入二五六・九%増、その他六四・二%増となった。

売上高のうち輸出は業務用九・九%、家庭用三二・三%、その他〇・七%で、輸出比率は四二・九%(前年四九・四%)。

業務用海外はコピーで伸びが妨げられたが、家庭用が国内、海外ともに大きく伸ばした。

九四年三月期の業績予想は、売上高八百三十億円、経常利益百六十億円、当期利益七十五億円を見込んでいる。

同社では次のとおり役員異動を内定した。

(6月29日)副社長(専務)門脇精氏▽専務(常務)置塩安雄氏▽取締役、東京支店長枚田隆一氏▽退任(取締役)保木純夫氏。

ナムコ3月期決算

好調に増収増益

輸出、家庭用が伸び悩み

(株)ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)は五月二十日、九三年三月期決算を発表。好調に増収増益となり、九四年三月期も二割以上増と伸ばす見込みだ。

九三年三月期の売上高は前年比二〇・三%増の六百五十三億九千八百万円、経常利益は一一・〇%増の四十億四千九百万円、当期利益は二一・一%増の二十一億四百万円となった。

これは業務用国内、オペレーションが続伸したため。家庭用は伸び悩んだままで、輸出比率も他社と比べると低い。

売上高構成比は、業務用が二六・九%(前年同期二三・六%)、家庭用が一四・七%(二〇・一%)、オペレーション収入が五八・一%(五五・八%)、ロイヤリティ収入が〇・三%(〇・五%)。前年と比べた部門別売上高は業務用が三六・八%増、家庭用が一一・四%減、オペレーション収入二五・二%増、その他二四・三%減。

輸出比率は六・〇%(前年五・二%)で少し戻したが低く、このため部門別の輸出割合いも明らかではない。

九四年四月期の業績予想は、売上高八百億円、経常利益五十二億円、当期利益二十五億五千万円を見込んでいる。

同社では次のとおり役員異動を内定した。

(6月29日)専務(常務)社長室部門担当橋口隆三氏▽同(同)管理部門担当川上国雄氏▽取締役、井木俊治氏。

また役員異動があった。

(4月30日)退任(取締役)藤井誠一郎氏。

コナミ3月期(6ヵ月)

新部門にLSI

実質減収減益だが上向く

コナミ(株)(本社東京、西村靖雄社長)が五月二十一日、九三年三月期(六ヵ月間)決算を明らかにした。前の九二年九月期は七ヵ月間なので直接対比できないが、計十三ヵ月間を九二年二月期と比較すると減収減益になるが、業績は上向いている。

九三年三月期(六ヵ月間)の売上高は二百七十五億一千八百万円、経常利益は四十五億九千万円、当期利益は二十一億三千二百万円。

売上高構成比は、業務用一八・二%(前七ヵ月一九・七%)、家庭用五八・四%(六七・七%)、LSIデザインその他二三・四%(一二・六%)。

売上高のうち輸出分は業務用六・三%、家庭用四四・五%、その他〇・九%。全体の輸出比率は五一・六%(前期六一・五%)と九・九ポイント下げた。

業務用では「リーサルウェポン」が国内外でヒット、家庭用では海外向けSFCソフトがヒットしたのが目立っている。なお、LSIデザイン部門は第三の柱として成長してきた。

九四年三月期の業績予想は、売上高五百三十億円、経常利益七十五億円、当期利益三十八億円を見込んでいる。

同社では次のとおり役員異動を内定した。

(6月29日)常務、管理本部長川畑工氏▽退任(常務)藤田昌弘氏。

うち藤田氏は子会社のコナミエンタテイメント(株)常務に就任する。

テクモ3月期決算

前年並みで推移

業務用他社製品が低下

テクモ(株)(本社東京、柿原孝社長)は五月二十八日、九三年三月期決算を発表。わずかな増収増益で、次年度も環境が厳しいとしてわずかな減収減益を予想している。

九三年三月期の売上高は前年比〇・四%増の百四十四億九百万円、経常利益は二・六%増の十六億六千万円、当期利益は六・四%増の八億九千二百万円となった。

これは同社によると、業務用市場では「飽和化の現象が顕著となった」ため、また家庭用ではソフト選別化の傾向がますます強まったことによる。

売上高構成比は、業務用自社製品が八・五%(前年同期四・九%)、他社製品が一六・〇%(二五・七%)、家庭用が六一・一%(五六・〇%)、オペレーション収入一四・二%(一二・三%)、ロイヤリティ収入〇・二%(一・一%)。前年比では業務用自社製品七六・三%増、オペレーション収入一五・三%増、家庭用九・五%増となったが、業務用他社製品は三七・六%減少した。

売上高のうち輸出は業務用自社製品〇・二%、他社製品〇・七%、家庭用三一・一%、その他〇・一%。輸出比率は前年から七・〇ポイント下げ三二・一%となった。

九四年三月期の業績予想は、売上高百四十四億六百万円、経常利益十五億一千二百万円、当期利益七千八百万円と、前期を下回る見通し。

同社では次のとおり役員などの異動を内定した。

(6月29日)兼製造部長、常務商品開発部長中村純司氏▽取締役、総務部長石井重光氏。

営業部部付部長(製造部長)千葉敏氏。

NESセキュリティチップ訴訟

任天堂特許認める決定

連邦地裁が部分的なサマリージャッジメント

米国版ファミコン「NES」（ニンテンドー・エンタテイメント・システム）のセキュリティシステムを巡る、米国アタリゲームズ社（本社カリフォルニア州サンノゼ、中島英行社長）と米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）の訴訟で、サンフランシスコにある連邦地方裁判所のファーン・スミス判事はこのほど、NESセキュリティシステムの特許について、任天堂の主張を認める申請を認め、またセキュリティチップに内蔵されているプログラム著作権についても同様の申請を認めた。これらの決定によりアタリゲームズ社側は極めて不利な状況となったが、アタリゲームズ社が主張する同社特許侵害や独占禁止法違反などについての判断は未定で、同地裁での判決がすべて示されたわけでなく、なお手続きが進められる。

米国連邦地裁での判決は、陪審員による評決を経て行なわれるのが原則であるが、重大な事実それ自体に争いがない場合には、当事者の申請によりサマリー・ジャッジメント（略式判決）として行なわれることがある。このサマリージャッジメントは、訴訟全体をひとまとめにするもののほか、いくつかある争点の一部にについてだけ行なわれるものもある。今回は双方から、争点の一部についてサマリージャッジメントの申請が出され、そのうち任天堂による二件のサマリージャッジメントの申請が認められたもの。

四月十五日、連邦地裁のスミス判事は、ライセンスのないソフトを排除するという任天堂のセキュリティシステム特許について、任天堂の申請を認めた。これに対しアタリゲームズ社は再考（リコンシダレーション。この手続きも日本にはない）を申請、連邦地裁は同十七日これを退けた。

同日（十七日）スミス判事は、NESセキュリティチップに内蔵されたプログラム著作権について、任天堂の申請を認めた。以上二件について連邦地裁は、アタリゲームズ社が任天堂の特許を侵害した、またプログラム著作権を侵害した——とする判決を下したことになる。

この訴訟はアタリゲームズ社が八八年十二月、任天堂のセキュリティシステムを通じて市場独占をしているとして反独占訴訟を起こしたのが始まり。同社子会社のテンゲン社が、ライセンスなしにNES用ソフトを発売したため、任天堂はセキュリティシステム特許および同プログラム著作権を侵害されたとして反訴。さらにアタリゲームズ社も同社特許を侵害されたとして訴因を追加。訴因は不正競争なども相方から追加されており、争点は多岐に及んでいる。

しかし、テンゲン社がNES用ソフトを製造／販売してはならないとする予備的禁止命令が、九一年三月に連邦地裁から出され、これに対するアタリゲームズ社の抗告を、連邦控訴裁が九二年九月に却下したことから、次第にアタリゲームズ社側の敗色は濃くなった。これらはアタリゲームズ社側が、NESセキュリティシステムのプログラムを不正に米国著作権局から入手、解析に使ったことが、決定的に不利に働いたため。

米国任天堂はアタリゲームズ社、つまり巨大企業タイムワーナー社の子会社が任天堂の知的所有権を侵害したことが認められた、と五月十七日に発表した。同社によると、サマリージャッジメントにおいて、NESセキュリティシステムのコンピュータコードと、アタリゲームズ社が作ったゲームカートリッジ内のコードが本質的に同一と認められた。これはコンピュータープログラムの著作権保護において画期的な決定だと評価している（この訴訟の経緯は複雑だが、重要な判断が示された時点でその都度報じることにしており、なお続報の予定）。

任天堂3月期決算

増収増益で突出

SFCヒットで安定成長

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は五月二十一日、九三年三月期決算を発表、伸び率が鈍化しているもののいぜん好調な収益を明らかにした。

九三年三月期の売上高は前年比一〇・九%増の五千六百二十七億五千万円、経常利益は四・八%増の千六百三十七億八千六百万円、当期利益は二・二%増の八百七十一億五千五百万円となった。

これは「スーパーファミコン」関係が日米そして欧州で拡大、ソフトもヒットしたことによる。売上高構成比は「レジャー機器」が全体の九九・六%を占めており、「その他」（トランプ・かるたなど）は〇・四%。「レジャー機器」の内わけは示されておらず、その輸出額は三千二百四十九億八千七百万円（全体の五七・七%）。輸出比率は五七・八%で前年と比べ四・五ポイント下げた。

九四年三月期の業績予想では、売上高が前年比六・六%増の六千億円、経常利益が三・八%増の千七百億円、当期利益が三・三%増の九百億円を見込んでいる。

同社では次のとおり役員異動を内定した。

（6月29日）非常勤監査役、河野誠之助氏。

ジャレコ3月期決算

家庭用大幅減少

業務用伸ばすが減収減益

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は五月二十一日、九三年三月期決算を明らかにしたが、それによると家庭用の低迷を業務用で補ったものの減収減益となった。

九三年三月期の売上高は前年比三・四%減の百三十六億三千九百万円、経常利益は四・四%減の七億四千七百万円、当期利益は三四・九%減の二億七千七百万円となった。

これは家庭用海外で16ビット機を含むソフトの需要が減少したため、としている。一方、業務用は国内、海外ともに伸ばした。米国子会社向け売掛金の貸倒引当金を積み増ししたため利益が少なくなった。

売上高構成比は、業務用が六四・七%（前年同期四五・三%）、家庭用二六・〇%(四八・〇%)、その他九・三%（六・七%）。前年と比べた部門別売上高は、業務用三八・〇%増、家庭用四七・七%減、その他三四・四%増。

売上高のうち輸出は業務用七・一%、家庭用一〇・六%で、輸出比率は一七・七%（前年三五・一%）と急落した。業務用海外は九七・〇%も増えたのに、家庭用海外は六七・六%も減少、輸出合計は五一・二%減となった。

九四年四月期の業績予想は、売上高百六十億円、経常利益十三億円、当期利益六億五千万円と回復を見込んでいる。これは業務用で32ビットシステムの開発を終えソフト開発を進めるのと、ガンゲームなど新製品を発売するため。

同社では次のとおり役員異動を内定した。

（6月29日）専務（常務）森好文氏▽常務（取締役）生産部長島村次郎氏▽取締役、サービスセンター所長金本哲雄氏▽同、販売一部長平島稔氏▽同、開発一部長井田隆也氏▽同、開発二部長吉川照男氏▽退任（取締役）三枝弘幸氏。

今年のAMショーに

7号改造機は出品禁止

JAMMA、景品払い出し機問題で通知

JAMMA（中山隼雄会長）は五月十八日付で会員各社に、今年のAMショーでパチンコ／パチスロ機を改造して景品払い出し機能を付けた機種の出品を禁止する、と伝えた。

これは五月七日付の通知（本紙前号参照）に続くもので、五月十八日に非公開の理事会でこれら機種の出品禁止を決めたとしている。前回の通知と同様、細かい点についての説明は一切なく、出品できないことを強調するものとなっている。通知文の内容は次のとおり（原文のまま）。

第31回アミューズメントマシンショー出展機種の出展制限について

平成五年八月二十六日—二十八日開催の第31回アミューズメントマシンショーにおいては、平成五年五月七日付JAMMA5第八号「景品提供機について」を以ってご協力をお願い申し上げた趣旨に鑑み、風営法第七号業種で使用済、または使用されるべきパチンコ遊技機・回胴式遊技機等を景品の提供が出来るように改造した遊技機の出品は出来ません。

なお、当該機以外の景品提供機についても、ショー委員会の判断により出展を規制する場合があります。

ご協力の程お願い申し上げます。

以上

特許・実用新案出願公告・公開

(5月15日～28日)

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊡は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

五月二十日＝「対局式ゲーム装置における入力情報読み取り装置」、㈱原子力エンジニアリング（大阪）、5-33638、63-162302。「得点確率向上維持装置付きゲーム機」、サミー工業㈱（東京）、5-33639、62-207992。

五月二十一日＝「小型電子機器」、カシオ計算機㈱（東京）、5-34037、59-193743。

実用新案出願公告

五月二十日＝「スロットマシン」、㈱ユニバーサル（栃木）、5-19098、59-165687。「スロットマシンのタイトルパネル着脱装置」、同、5-19099、60-44850。「スロットマシンの入賞ライン表示装置」、同、5-19100、60-174893。

五月二十七日＝「スロットマシン」、㈱ユニバーサル（栃木）、5-20383、61-37609。「スロットマシン」、徳山謙二朗（大阪）、5-20384、61-73060。「景品取り出し型ゲーム機械」、㈱ナムコ（東京）、5-20397、63-15091。「サーキットコースの路面標示及び側壁標識」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、5-20399、63-96214。

特許出願公開

五月二十一日＝「走行式ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、5-123454、3-313946。「メダルゲームマシン」、㈱タイトー（東京）、5-123455、3-290138。

五月二十八日＝「回転スロット式遊技装置」、㈱太陽自動機（東京）、5-131044㊡、3-326381。同、5-131045㊡、3-326382。同、5-131046㊡、3-326383。「回胴式遊技機装置」、㈱三球電機製作所（東京）、5-131047㊡、3-298175。同、5-131066㊡、3-306833。

実用新案出願公開

五月二十一日＝「スロットマシン」、㈱エル・アイ・シー（大阪）、5-37275、3-86574。

五月二十八日＝「ゲーム銃の標的装置」、大平技研工業㈱（岐阜）、5-39587、3-90865。同、5-39588、3-90866。「音声遊戯機」、日本電信電話㈱（東京）、5-39590、3-57359。

AM業界の トータルアドバイザー
業務内容
●ゲームコーナーの共同経営
●ゲームマシンの長期割賦販売
●ゲームソフトの共同開発
ケイ・アミューズメントリース㈱
●東京03(3709)3711 ●大阪06(365)8879

法人申告所得ランキング2万5千社

家庭用勢い続く

任天堂7位、セガ社125位に躍進

大手3社の順位はセガ社、タイトー、ナムコ

毎年五月に発表される法人申告所得の全国ランキングが各業界盛衰のバロメーターのひとつとなっているが、AMゲーム機分野では八五年二月施行の新風営法による営業規制と、それにもかかわらず氾濫する遊技機賭博などにより、いぜん厳しい環境にありながらも、家庭用海外市場の拡大などに支えられ、全般に伸ばした。

遊園地分野では「東京ディズニーランド」を経営するオリエンタルランドをトップに、全般に好調に推移した。AM業界は大型と小型、業務用と家庭用にまたがる傾向が、セガ社に見られるようにますます強くなっている。この時期とくにぬいぐるみ景品のクレーンがブーム化したことから、玩具関係の参入も強まった。

今後の余暇社会に重要な役割りを果たすと期待されているAM業界は、一部で不合理な法規制により発展が阻害されているにもかかわらず、その中で各社がそれぞれの努力の跡を示したのがこのランキングと言える。

今回発表された申告所得が四千万円以上の全法人の数は、昨年より八千七百三十五社(七・二%)少ない十万八千九百十六社。九二年一月から十二月期の決算について、公示された全法人所得を㈱帝国データバンクが調べて集計。それをもとに「週刊東洋経済」と「週刊ダイヤモンド」がそれぞれ五月二十九日号で発表した。

本紙では従来と同様、これらに準拠しつつ上位二万五千社の中からAM業界関連分を左の表のとおりリストアップした(全十万九千社以内分についての詳しいリストは次号で掲載する予定)。収録基準にもよるが、本紙リストで九一年五十六社、九二年五十七社だったのが、今回は七十六社と大幅に増加した。

リストに入れていない関連分には、CSK（225位）、東京ドーム（507位）、グローリー工業（761位）、エニックス（2562位）、日本ブランズウィック（3510位）、グローリー商事（3793位）、高砂電器産業（9988位）などがある。これらのどこまで収録するのかを判断するのは難しい。

関連分トップの任天堂は三年前の四十三位から十六位、そして今回七位と躍進した。米欧に残していた業務用からも撤退し、家庭用に集中、この分野で世界的リーダーとなっている。

業務用とオペレーション、そして家庭用で大きく伸ばしているセガ社は、九一年四百十六位、九二年二百七十七位から、ついに百二十五位と前進した。家庭用ハードを持たないが、業務用と家庭用、そしてカラオケをカバーするタイトーも前進。カプコンは急速に伸ばし、逆にコナミは半減した。ナムコは安定して伸ばした。大手三社ではセガ社、タイトー、ナムコの順が続いている。

ゲーム機関係で伸ばしたのは、以上のほかバンプレスト、マタハリー、シグマ、ユウビス、サンワイズ、アムス、アイレム、データイースト、ビデオシステム、神出商産など。とくにバンプレストの上位ランキング初登場が目立つほか、シグマとデータイースト、ビデオシステムが回復、アイレムが登場したのも注目される。SNKは安定して伸ばした。オペレーター会社は一般に好調に伸ばしている。

反対にリストから姿を消したのはパル工業、セイブ開発、イーグル、東亜プランなど。

カラオケ関係では第一興商、日光堂、T&Mの順となった。

オリエンタルランドがテーマパーク分野主導

遊園地分野ではオリエンタルランドが独走、テーマパーク分野をリードしている。メーカー関係では三精輸送機（遊園地関係二四%）、サノヤス・ヒシノ明昌（陸機と遊園地関係四四%）、泉陽興業と泉陽機工（29061位）、トーゴの順となった。うちサノヤス・ヒシノ明昌は合併後ではリスト初登場。

遊園地会社では三井グリーンランドが安定して伸ばし、神戸ポートピアランドが回復させたのが目立っている。

本紙では関連分をできるだけ収録したが、データ自体のミスや集計後の変更もありうるので、このリストは完全なものではない。

「法人申告所得」とは企業が税務署に申告した税引前利益で、これが法人税の計算で基礎となる。しかし必らずしも税込み決算利益とならない場合もある。

法人申告所得は四千万円以上ある場合、各税務署で公示され、これを民間の信用調査機関がデータとして収集する。公示後に修正申告が、まれだがありうる。このため集計時によって少しずつ順位差が出てくる。

「変則決算」の多くは決算期移行によるもので、変則決算の月数に基づき十二ヵ月決算額に換算し集計している。なお年二回決算で一方がゼロの場合「半」マークが付く。社名などは申告時による。

総合順位	社名	申告所得（百万円） 92年	91年	90年	92年増減率（%）
7	任天堂㈱	148,695	151,582	変98,663	▲1.9
125	㈱セガ・エンタープライゼス	33,662	変19,234	12,256	75.0
162	㈱オリエンタルランド	26,338	28,997	23,359	▲9.2
513	㈱第一興商	8,769	7,954	8,635	10.2
557	㈱タイトー	8,196	7,082	5,624	15.7
810	㈱カプコン	5,685	4,575	2,438	24.3
1035	コナミ㈱	変4,322	8,453	9,184	▲48.9
1104	㈱ナムコ	3,979	3,446	1,944	15.5
1349	長島観光開発㈱	3,193	2,230	1,519	43.2
1398	㈱日本コンラックス	3,077	3,093	3,190	▲0.5
1453	㈱よみうりランド	2,940	3,313	半3,058	▲11.3
1717	㈱鈴鹿サーキットランド	2,480	2,065	918	20.1
1774	㈱バンプレスト	2,396	——	——	——
1814	三精輸送機㈱	2,335	2,801	1,705	▲16.6
2021	㈱マタハリー	変2,099	1,631	1,243	28.7
2415	日邦産業㈱	1,791	1,548	893	15.7
2431	㈱日光堂	1,780	2,688	2,722	▲33.8
2499	サン電子㈱	1,738	656	2,002	164.9
2573	テクモ㈱	1,693	1,390	2,293	21.8
2757	サミー工業㈱	1,588	4,437	2,041	▲64.2
2850	ユニバーサル販売㈱	1,546	4,676	変2,833	▲66.9
3893	㈱ジャレコ	1,142	1,781	1,482	▲35.9
3917	㈱三井グリーンランド	1,137	1,048	587	8.5
3949	㈱シグマ	1,128	——	1,043	——
4270	㈱ナナオ	半1,046	1,069	1,097	▲2.2
4429	㈱電通プロックス	1,009	1,556	1,512	▲35.2
5316	㈱エス・エヌ・ケイ	850	683	438	24.5
5531	㈱田無ファミリーランド	820	222	253	269.4
6482	㈱ダイエーレジャーランド	705	339	64	108.0
6604	㈱ユニバーサル	693	2,420	314	▲71.4
6768	㈱テイアンドエム	676	619	273	9.2
7080	スナガ開発㈱	647	524	195	23.5
7104	伊藤忠産機㈱	645	562	590	14.8
7290	㈱ワールドサファリ	628	357	——	75.9
7658	㈱神戸ポートピアランド	601	120	588	400.8
7668	㈱カルチャーブレーン	600	308	120	94.8
8110	大萩工業㈱	568	675	536	▲15.9
8394	須貝興行㈱	551	833	672	▲33.9
8651	㈱アミューズ	534	54	——	888.9
8948	㈱サノヤス・ヒシノ明昌	519	——	——	——
8977	山佐産業㈱	517	415	140	24.6
9498	㈱ユウビス	492	88	42	459.1
9525	旭精工㈱	490	498	1,069	▲1.6
10365	㈱テクノスジャパン	450	1,076	642	▲58.2
11224	東映通信工業㈱	418	変481	491	▲13.1
12039	㈱サンワイズ	391	96	48	307.3
12159	テクノスジャパン販売㈱	387	——	53	——
12229	㈱ヒューマックス	385	469	1,049	▲17.9
13416	㈱中外アソシエーツ	353	212	176	66.5
14593	㈱サンスイ	325	202	164	60.9
15085	㈱トーゴ	315	428	389	▲26.4
15505	㈱アムス	307	82	——	274.4
15550	㈱西部リース	306	217	167	41.0
16092	㈱ワイドレジャー	296	172	78	72.1
16407	㈱ダイフレックス	290	114	115	154.4
17033	㈱アルノ	279	144	139	93.8
17583	㈱トーケン	271	383	386	▲29.2
18331	㈱カプトロン	259	242	72	7.0
18587	㈱コインゲーム	255	170	100	50.0
18604	アイレム㈱	255	——	——	——
18648	㈱友栄	255	209	92	22.0
19380	泉陽興業㈱	246	583	1,091	▲57.8
20323	㈱アトラス	235	292	161	▲19.5
20551	データイースト㈱	232	——	469	——
21181	㈱トーセ	225	437	310	▲48.5
21185	ビデオシステム㈱	225	81	241	177.8
22001	㈱タニガワ	217	110	99	97.3
22268	㈱琥珀	214	176	63	21.6
22336	ミゼッティ工業㈱	213	137	75	55.5
22423	ユーズ㈱	213	172	44	23.8
22791	コナミエンタテイメント㈱	209	521	224	▲59.9
23363	マスセット㈱	204	162	138	25.9
23761	㈱豊島園	200	211	238	▲5.2
24282	㈱神出商産	196	76	——	157.9
24708	㈱百又	192	142	193	35.2
24787	㈱ジェイ・アール・イー	192	70	105	174.3

上は全国法人所得ランキング2万5千社のうちAM業界関連分。「変」は変則決算分

永田町から浜松町へ

JAMMA移転

事務局スペース2・5倍に

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）は六月二十一日、事務局を移転する。国会から離れるが、事務所面積は二・五倍になり機能的になると期待される。

JAMMA＝東京都港区浜松町一の十の十一、盛電社ビル、☎三四三八—二三六三、FAX三四三八—二七二一。

コナミが新作展

東京など5会場で
「マーシャルチャンプ」など

コナミ㈱（本社東京、西村靖雄社長）は五月二十四日から二十七日にかけて、全国五ヵ所でプライベートショーを開き、TVゲーム機「マーシャルチャンピオン」などを発表した。

これは「新製品内見会」として、二十四日に東京・赤坂の全日空ホテル、二十五日に大阪・梅田の大阪駅前第四ビル、二十七日は札幌のホテルリラ、福岡・博多のASKビル、名古屋市内の国際会議場でそれぞれ開かれた。東京会場二百二十人、大阪会場百七十人を含め五会場で計五百五十人のオペレーターら関係業者が集まった。

発表された「マーシャルチャンピオン」（本紙前号「話題のマシン」参照）は、技が異なる十人のキャラクターから選択し一対一で戦いチャンピオンを決めるという格闘ゲーム。

また同社新TVゲーム機キャビネット「サウロイド」が、完成品として紹介された。これは春のAOUエキスポで同社が参考出品し、その後改良を加えたもので、業務用キャビネットとしては最大の37ﾁｲﾝﾁﾌﾞラウン管を使用。操作部分を取り替えることにより2P用、4P用、ガンゲームタイプ（「リーサルエンフォーサーズ」用バージョンもある）に変更できる（本号「話題のマシン」参照）。

このほか同社景品用ぬいぐるみの新作「ツヨシしっかりしなさいセット」、一連のTVメダルゲーム機なども展示された。

コナミ新作展にて、上は東京会場、下は大阪会場のようす

コナミ新常務に 川畑管理本部長

コナミ㈱（本社東京、西村靖雄社長）はこのほど、川畑工管理本部長の常務新任を内定した。

川畑工氏は六四年東大法卒、神戸銀行（現さくら銀行）に入行。ロンドン支店、香港現地法人、国際部勤務を経てシンガポール支店長、資本市場部。九三年二月にコナミに入社、管理本部長。兵庫県出身、五十二歳。

サイコダイバー

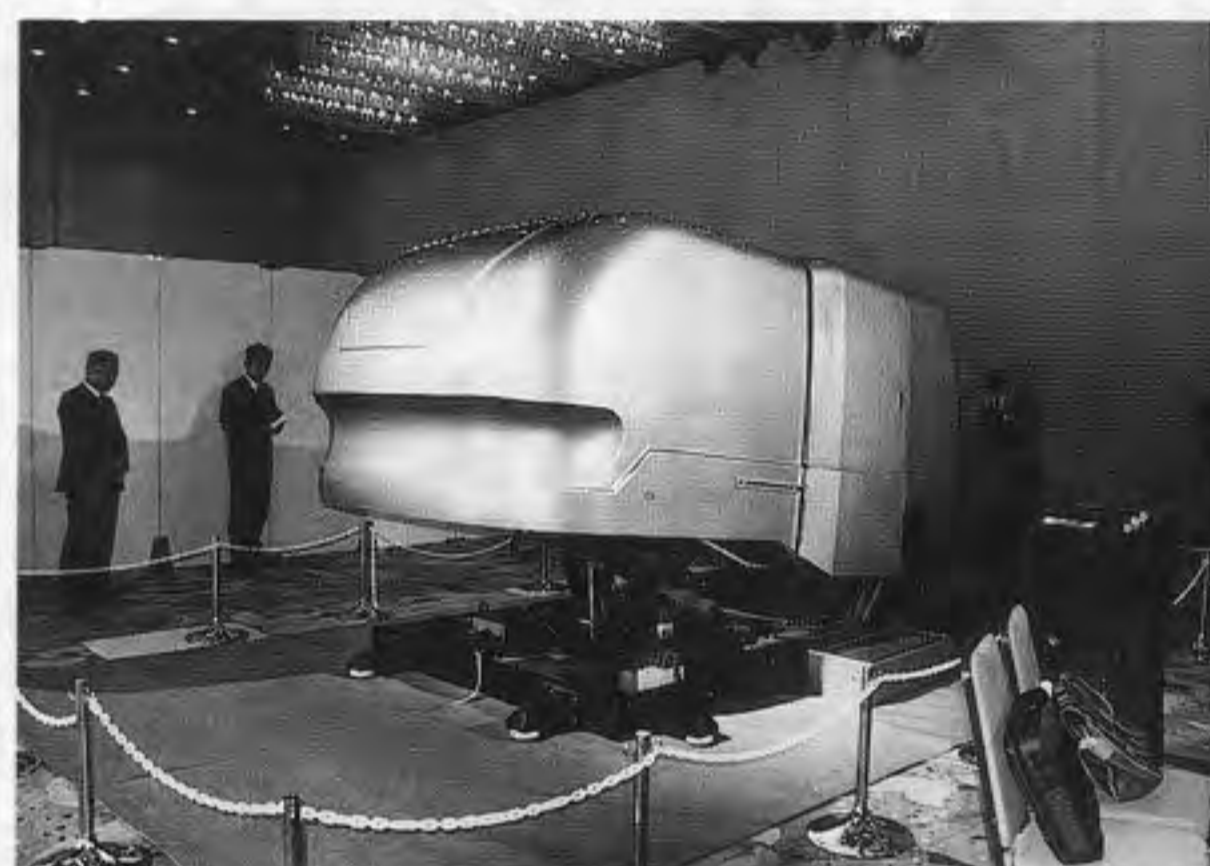
加賀電子が新作展
映像シミュレーターを開発

加賀電子㈱（本社東京、塚本勲社長）は五月十八日、東京・池袋の「椿山荘」でプライベートショーを開き、映像シミュレーター「サイコダイバー」を発表した。これにAM業界関係者ら約二百人が参集した。

このシミュレーターは同社が企画し外部へ発注（OEM生産）したもので、TVモニターなど業務用部品とともに同社AM営業部が新たに扱うことになったもので、映像シミュレーター分野への初参入となる。

同機は四人乗りの小型で、本体の大きさは前後の長さが三三五㌢、幅一九三㌢、高さ一九八㌢。設置に必要な面積は一五・六八平方㍍（五・六×二・八㍍）。ライド部分はFRP製で、三軸油圧駆動方式により前が十五・五度、後部が九・五度のピッチングと、左右へ最大十二・五度のローリングを行ない、上下揺動は最大八十二㌢となっている。非常時の場合は、コンピューターによる自動安全装置あるいは停止ボタンで、ライドが定位置に戻って停止しドアが開くという安全システムを採用している。

映像はCGアニメによるLDを使い、プロジェクター方式で七十二ｲﾝﾁスクリーンに映し出される。映像ソフトは、人質を救うため宇宙船に乗り込んで悪の帝王を撃破していくというSFシューティングゲームだが、当日は操作性のないデモンストレーションにとどまった。同ソフトが完成すると、操作レバーで敵機に照準を合わせ、ボタンでミサイルを発射する操作性が加わり、四人同時プレイで各自のスコアが画面に表示されることになる。

同社では六月下旬発売予定だが、価格未定。映像ソフト込み二千—二千五百万円の見込み。

加賀電子が発表した映像シミュレーター「サイコダイバー」の外観

ディーラー謝恩

ナムコが今年も
業務用開発、製造を説明

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では五月十三—十四日、静岡・裾野のファイブハンドレッドクラブで、同社製品の顧客を招いて「謝恩パーティー」およびゴルフコンペを開いた。

これは同社の大口販売先への感謝を表わすために開かれたもの。昨年七月に初めて実施し今回が二回目となる。招待されたのは昨年度購入実績上位四十五社（前回四十一社）のディストリビューターやオペレーターで、うち二十八社が参加した。初日は感謝状贈呈式に続きパーティー、二日目は希望者二十五名によるゴルフコンペが行なわれた。

感謝状贈呈式では、猿川昭義販売担当常務が昨年度の販売実績、四月一日付機構改革の内容などについて説明した。続いて中村社長が、CG映像分野を中心とした開発、製造態勢の強化などを含め今後の経営姿勢について語った。

この後中村社長から、参加者代表として㈱アトラスの原野直也社長に感謝状が贈られた。パーティーは㈱総商の木村雅三社長が乾杯の音頭をとって進められ、ビンゴによる抽選会などの後、㈱三栄の三田進社長が中締めを行なった。

二日目のゴルフコンペでは、ホクセイ商事㈱の高山輝美社長が優勝した。

ナムコでは、中村社長と顧客が直接いろいろな話ができる場でもあるので、今後もこのような謝恩会を毎年一回開いていく、としている。

ナムコ謝恩会にて、感動状贈呈式（上）とゴルフコンペの記念撮影

エンパに販売権

英WI社VRゲーム機
電通プロックスはリース

不動産業界の㈱エンパ（本社大阪、樋上順一社長）はこのほど、英国Wインダストリーズ（WI）社「バーチャリティ」製品すべてについて、日本国内での独占的販売権を取得したことを明らかにした。

エンパは、ホテルや不動産を経営する㈱リバティ（同）の子会社で、昨年リバティとWI社の間で販売権の話が進められ、その受け皿として設立されたもの。今年二月にエンパとWI社が合意に達し、五月十五日に正式契約を交わした。

同社では販売およびメンテナンスの態勢を整え、六月下旬ごろから販売を開始する。販売台数は各機種合計で百台から二百台を目標とし、併行して「バーチャリティ」のみを複数台設置した同社直営ロケ「バーチャリティセンター」を東京と大阪で展開する計画も進めている。

国内ではこれまで九一年にナムコが「バーチャリティ1000」SD（シットダウン）型を四台直接導入、また昨年タイトーが電通プロックスのリースによりCS（サイバースペース）型二台をロケ設置している。現在での営業用は、エンパが大阪・江坂駅前「ネーブル」に試験的に設置したCS型二台（四分間五百円）のみとなっている。

なおエンパが販売権を得たことにより、それまでWI社製品の販売代理店となっていた電通プロックス（「バーチャリティ」を四台保有）は、イベントやセールスプロモーション分野でのリースだけにとどめ、必要があればエンパを通じて導入することになった。

深夜ラジオ提供

SNKがMBS土曜の
「一撃！ネオ・ラ・ジオ」

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）は、毎日放送（MBS）の土曜深夜ラジオ番組「一撃！ネオ・ラ・ジオ」の制作に協力するとともに提供。同番組は四月十日の深夜からスタートした。

これは関西のラジオ局MBSが毎週日曜日の午前一時半から一時間にわたって放送するもので、若手コメディアンの北野誠と、アイドル歌手の晴山ミキ（SNKのテレビCFに出演した）がパーソナリティを務める番組。格闘家の佐竹雅昭氏もレギュラーとして加わり、ゲームやマンガ、グルメや遊びなどいろいろな話題に挑戦している。

同社では、「NEO・GEO」のプレイヤー／ユーザーと考えられる高校生や大学生のリスナーがこの時間帯に多い、と考え提供に踏み切ったとしている。

新登場！
2人対戦プレイ
WORLD HEROES 2
ニューヒーロー6人登場！
総勢14人の英雄達がキミを待つ！
デスマッチもニューリアル!!
10カウント制で思うぞんぶん戦え！
同キャラ対戦もちろん可能!!
実力勝負で白熱バトルだ！
凄い奴らがやってくる！
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
開発元
ADK 株式会社エーディーケイ
〒362埼玉県上尾市愛宕1-16-8　レーベンビル5F
TEL：048-775-2412　FAX：048-775-2198

スポーツゾーンを熱くする
ドラゴン ファイアー DRAGON FIRE
連射無制限／ドラゴンとの熱き戦いが始まる……。
通信機能可
キャーン!! ブレイク
前面からだけでなく上からも皿とフライパンが出てくる。叩いて、叩いてストレス解消！
カンボール Canball
帽子をかぶったマウスの妨害をくぐり抜けてボールを何個タルに入れられるか。
バスケットスタジアム BASKET STADIUM IS
イルミ・音声・BGM付
強烈なブロックをくぐり抜けて君は何回シュートできるか。エキサイティング・バスケット！
通信機能可
バスケットスタジアム BASKET STADIUM IIW
対戦プレイ用
イルミ・音声・BGM付
二人でいっしょに楽しめるバスケットゲーム。
スーパーゴリラボール SUPER BALL Gorilla
ゴリラの歯をめがけてナイスコントロール!!
SPACE CREATOR TASKO タスコ株式会社
東京営業部　〒113 東京都文京区本駒込3-17-2　☎03-3827-6741代
大阪営業部　〒532 大阪市淀川区木川西3-4-4　☎06-303-7531代
福岡営業部　〒810 福岡市中央区清川1-7-12天神ビル6F　☎092-524-8006代
©TASKO

警察の働きかけで
熊本県協が発足
会長に嶌田氏が就任

ＡＯＵ傘下四十五番目となる「熊本県アミューズメント協会」の設立総会が四月二十七日、熊本市内の熊本南警察署で開かれ、初代理事長に嶌田巨人氏（㈱シマダコーポレーション）が就任した。

熊本県ではこれまで業者の集まりがまったくなく、ＡＯＵが働きかけてもなかなかまとまらなかったが、県警の強力な働きかけによりようやく設立に至ったもの。なおこの後、佐賀県で五月二十八日に、富山県で六月三日にそれぞれ協会が設立され（いずれも次号で詳報）、これで全国四十七都道府県すべてにＡＯＵ傘下の協会が設立されたことになる。

同総会には業者二十七社が出席。来ひんとして県警防犯課の北川幸一課長が挨拶し、八号営業の内容や暴力団追放について話があった。またＡＯＵの桐谷克己事務局長、大阪府協の今西徹事務局長から、ＡＯＵの活動などについて説明があった。

総会では定款、会費が承認された。会費については同協会では経費を徴収する形で「賦課金」とし、「設立費の額は百万円以内とし一年間で償却」することになっている。「賦課金」の額は事業規模による四ランク制をとり、月額最低千円から最高一万円となっている。

役員については、発起人五人を理事とし、発起人代表の嶌田氏を理事長に選任した。理事は崎元正氏、吉本安彦氏、馬郡矩子氏、森本和憲氏。また監事には石寺氏が選任された（会員名簿などは公表されていない）。

またＡＯＵへの加盟についても承認された。

なお同協会事務局は会長会社内に置かれ、所在地などは次のとおり。

熊本県協・事務局＝熊本市新屋敷二の二十四の二、㈱シマダコーポレーション内、☎（〇九六）三六四—一二〇三。

福岡県協、定例総会
運営上の注意点
県警が8号営業で説明

福岡県健全娯楽業協会（事務局福岡、長友隆典会長、会員二十三社）は四月二十八日、福岡市内の福岡セントラルホテルで平成五年度定例総会を開き、予決算案などを承認した。

同総会には十六社が出席。議事に入る前に県警からの来ひん二氏より挨拶があった。

防犯課の徳田課長補佐は、暴力団対策について最近の暴力団の特徴や暴力団への対応の仕方などについて説明した。

同課の田中係長は、八号営業の運営に関する注意点などについて説明した。事務局がまとめた議事録によると、その主な内容は次のとおり。

景品提供については八号営業では禁止されているが、一部認められているものもある。それはクレーン機など直接客が操作し景品（価格五百円以下）が出てくるものだ。

しかしカーニバルゲーム（例えばバスケット（ボール投げ）で三回入れるなど点数によって店員が客に景品を渡すことはできない。当然トランプやルーレットなどでの金品の提供も禁止されている。

八号営業の対象機種は、スロットマシン、ビデオゲーム、ルーレット、トランプ台など賭博に用いられる可能性の高いもの。反対に、対象外となるのは占い機、筐体（コックピット型ゲーム）、ドライブもの、飛行機もの、モグラ叩きなどとなっている。

いわゆる〝一〇％未満〟の解釈について、スポーツ施設の営業所内ではそのスポーツをするために使用する部分を除いた客面積（一般客が使用する部分）の一〇％未満かどうかで判断する。

なお七号営業所内には八号営業の遊技設備は置けない（八号営業許可があれば可能）。

このほか変更手続きなどについても説明した。

議案審議は長友会長が議長となって進められ、平成四年度事業報告案、会計報告案、五年度事業計画案、予算案がいずれも異議なく承認された。

新入会員としてタスコ㈱が紹介された。

読売新聞西部本社から同協会に「明るいＡＭエリアづくりをめざして」という企画広告の申し出があり、これは九州の各県協会が合同で検討することになった。

ＡＯＵ九州地区協
役員交代を確認
長友新会長で事務局も

ＡＯＵの九州・沖縄地区協議会（政須美夫会長）は四月十九日、博多のサンヒルズホテルで会合を開き、新役員を紹介した。

新役員は昨年十月の会合で次期役員を選出していたもので、次のとおり。

会長＝長友隆典氏（福岡県協会長）、副会長＝政須美夫氏（鹿児島県協会長）、石橋信昭氏（大分県協会長）。

監事＝島田武氏（長崎県協会長）。

このほか四年度事業経過報告、収支報告があり、五年度活動方針として業界ＰＲの強化などを行なうことを確認した。また協議会の経費、各県協の負担金などについても検討した。この後、懇親会が開かれた。

なお同協議会事務局は会長交代により福岡県協事務局内に移転した。

静岡県協、5月例会
協賛出展決める
地元の世界おもちゃ博に

静岡県アミューズメント協会（事務局熱海、杉山勉会長）は五月二十七日、浜松市内の「白砂亭」で五月例会を開き、地域イベント「世界おもちゃ博」（七月三十一日から九日間）に協賛出展することを決めた。同例会には賛助会員も含め計二十八社が出席した。

これは同博主催者のテレビ静岡放送からの依頼によるもので、検討の結果、会場内にカーニバルコーナーとＡＭゾーン（計六百二十平方㍍）を設けて営業し、来場者には景品用ぬいぐるみ九百個をプレゼントすることになった。出品機種は同協会で検討したリストに従って機械の提供者を会員から募り、終了後は提供者に売上げの七〇％、協会に三〇％を配分することで合意した。具体的な作業については次回役員会で検討することになった。

このほか同例会では、新入会員として㈱ミラノスコーポレーションが紹介された。

またパチスロなど風営七号機の中古機を景品払い出しタイプにした八号対象機の問題については、ＡＯＵがとくに対応を打ち出していないため、同協会では当面は成り行きを見守るという姿勢をとることになった。

鹿児島県協、通常総会
準会員と合同で
懇親会に県警から多数

鹿児島県健全娯楽業協会（事務局鹿児島市、政須美夫会長、正会員十四社）は四月二十七日、鹿児島市内のホテルニューカゴシマで第二十一回通常総会を開き、任期満了に伴う役員改選は全役員を留任としたほか、予決算案などを承認した。また準会員との「合同会議」、懇親会も開かれた。

同総会には委任一社を含む十二社が出席。政会長が議長となって進められ、平成四年度事業活動報告案、決算案、五年度活動方針案、予算案はいずれも原案どおり承認された。活動方針については健全営業推進、青少年育成への協力、組織拡大強化などとなっている。

役員改選については全役員が留任となった。うち黒葛勝郎副会長は先ほどナムコを退社し㈱拓進を設立したが、同氏の副会長留任も承認された。また理事だった新村勉氏（㈲ジャパンレジャー開発）が退会したが、補充は行なわず、理事は九名となった。

合同会議では準会員部会の萩原潤一部会長が同部会の活動方針などを説明した。また部会役員の改選があったが、正副部会長は留任となり、支部役員の一部が交代した。

この後、県警防犯課の平原課長補佐から、暴力団排除の話があった。懇親会は来ひんとして、同課長補佐のほか県警保安部の山元部長、防犯課の重村次席、田中係長、鹿児島西署防犯課の永野課長、南署防犯課の竹之下課長、県防犯協会の岡山課長の七氏が出席して行なわれた。

愛媛県協、通常総会
理事増やし七名
岡本製作所が正会員に

愛媛県アミューズメントオペレーター協会（事務局松山市、福嶺厳会長、正会員十二社）は五月二十一日、松山・道後温泉の古湧園で第七回通常総会を開き、役員改選の結果、理事全員を留任とした上で新理事一名を選任した。

同総会には委任一社を含む十社のほか、準会員三社が出席した。

来ひんとして松山東署防犯課の阿達洋士課長、県少年補導委員連絡協議会の有光定文会長、松山市教育委員会青少年育成課の大西進課長、塩崎やすひさ氏（同氏後援会主宰）からそれぞれ挨拶があった。

準会員だった㈱岡本製作所（本社大阪、岡本典之社長）が正会員となったことから、同社松山営業所の山内尚氏が出席し挨拶した。また準会員として一社が加入したとの報告があった。

議案審議は福嶺会長が議長となって進められ、平成四年度事業報告案、収支決算案、五年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。

うち事業計画については①組織の拡大強化と活動の活発化、②各種研修会の開催＝初心者対象技術研修会を予定、③賭博追放、④青少年の環境浄化への協力、⑤ＡＯＵ活動への積極的参加——を挙げている。

役員改選では、理事全員を留任とした上で理事一名増員し九名とすることになり、新理事として岡本製作所の岡本典之氏（代理＝山内尚氏）が選任された。また監事は本田貫輔氏（セガ社）が新任となった。

このほか毎月中旬に月例会、来年五月十八日に通常総会を開くことなど年間の会合日程を決めた。

総会終了後は懇親会が開かれた。

福島県協、通常総会
県警懇談会予定
今年は7月と11月に

福島県アミューズメントオペレーター協会（事務局会津若松市、天沼勝会長、会員九社）は五月二十六日、郡山の磐梯グランドホテルで平成四年度通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。

同総会には委任三社を含む九社が出席。平成四年度事業報告案、収支決算報告案、五年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。

うち事業計画については、イベント（ゲーム大会など）の検討、県警防犯課との懇談会開催（七月と十一月に予定）、奇数月での定例会の実施（一月は新年会）などを挙げている。

このほか新入会員としてマサキヤ（真下隆社長）が紹介された。

北海道協、通常総会
須貝興行が入会
地区協の会合兼ね開催

北海道アミューズメントオペレーター協会（事務局札幌、田中亀雄会長、会員二十一社）は五月二十六日、札幌市内のホテルウエシマで第九回通常総会を開き、役員改選では全役員を留任としたほか、予決算案などを承認した。

同総会には委任二社を含む十八社が出席。なお同協会では単独でＡＯＵの北海道地区協議会も構成しているため、この総会は同協議会の第二回会合も兼ねたものとなった。

新役員として須貝興行㈱（本社札幌、鈴木保男社長）が紹介された。

平成四年度事業活動報告案、収支決算案、五年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画については研修会の開催などを挙げている。

総会終了後は懇親会が開かれた。

カプコン「ストⅡ」が
実写劇場映画に
米国で制作、一年後に公開

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は五月二十一日、同社ＴＶゲーム「ストリートファイターⅡ」に基づく実写版の劇場映画を制作することになった、と発表した。実現すれば任天堂「スーパーマリオ」に次ぐ、実写映画となる。

カプコンでは「ストⅡ」の劇場映画化に関し、これまでジャッキー・チェン主演の香港映画などいくつか話があったが、同社主導によるハリウッド映画をめざし、このほど大筋でまとまったもの。

米国のエドワード・プレスマン・フィルム社（エドワード・プレスマン社長）がプロデュース、「ダイハード」、「同2」の脚本を手がけたスティーブ・デスーザが脚本を担当することが決まっているが、主演、ストーリーなどは未定。

今年十一月から撮影を開始、来年七月にも米国を始め世界各地で公開される予定。任天堂「スーパーマリオ」では任天堂はライセンスしたにとどまったが、「ストⅡ」ではカプコンが製作費三十億円のうち半分を負担、辻本社長が製作総指揮を担当する。

また同社では、ニッポン放送が七月中に東京、大阪、名古屋で開催する「ウォルト・ディズニー映画祭」にも協賛することになった。これは同社家庭用ゲームソフトで、ディズニー社からライセンスを与えられているのが多く、ディズニー映画の最新作「アラジン」のＳＦＣゲームソフト化も決まっているため。カプコン以外にも、コカコーラボトラーズ社など三社が協賛する。

「ストリートファイターⅡ」イメージ

ＳＮＫ「餓狼伝説2」で
ＴＶアニメ続編
7月末フジテレビ系で放映

㈱エス・エヌ・ケイ（ＳＮＫ、本社大阪、川崎英吉社長）はこのほど、同社ＴＶゲーム「餓狼伝説2」に基づくテレビアニメ番組「バトルファイターズ・餓狼伝説2」が七月三十一日にフジＴＶ系列で放映されることになった、と発表した。

これは同社「餓狼伝説」のＴＶアニメ番組が昨年十二月末に放映され、一〇・八％（関東地区）と高視聴率を得たため、その続編として企画されたもの。前回と同様、一時間番組で構成、同じスタッフによって製作される予定。

ゲーム音楽ＣＤ
セタ「麻雀ＰⅣ」
データムポリスターから

セタ開発〝ＳＳＶ〟ソフト「スーパーリアル麻雀ＰⅣ」のゲーム音楽を収録したＣＤアルバムが、データムポリスターから六月二十五日発売となる。

これはゲーム中の音楽とともに、「ＰⅣ」に登場する三姉妹のキャラクターによる詳しい自己紹介と三人での会話を含むドラマ仕立てのストーリーや、ヴォーカル四曲（ソロ三曲と三姉妹で歌う一曲）が収録されバラエティーに富んでいる。価格は二千八百円。

論潮
ＶＲと模擬操縦

業界用語はしばしば日常普通の人々が使う言葉とかけ離れてしまい、その結果として誤解を生じることがあるので、あまり特殊な用法は避けたいが、日常語ではとても説明がつかないＡＭゲームも多いのも現実だ。

例えば「バーチャルリアリティ」（ＶＲ＝仮想現実）というのは、一般にコンピューター技術を駆使して現実には存在しない空間を再現し、その中に置かれた人間に、あたかもその空間にいるかのような疑似体験をさせようとするもので、体験者の動きに対応して空間自体が自由に変化するところに特徴がある（93年版「現代用語の基礎知識」など）とされている。少なくとも右を向けば右のシーン、上を向けば上のシーンをその動きと同時に見ることができる、というのであれば、頭につけるＨＭＤ（ヘッド・マウンテッド・ディスプレイ）が必要となる。

しかしＨＭＤはなく、単に目の前にＴＶモニターがひとつあるだけのＴＶゲーム機についても、ＶＲゲームと呼ぶ場合があるが、それは間違いと言うべきであろう。ＶＲ感を強める要因があったとしても、それまで以上に特殊な、つまり仮想現実とわざわざ表現しなければならないものでない限り、それはＶＲゲームではない。

実際の飛行機や自動車を操縦するわけではないが、同じような操作をする訓練設備をシミュレーター（模擬操縦装置）と規定することから、コックピット型のＴＶゲーム機の多くはシミュレーターと呼ばれることがある。カーレース、戦闘機のドッグファイトゲームなど、感覚としてはＶＲゲームと呼べなくはないが、シミュレーターだとしたほうが落ち着く。

類語のシミュレーションは条件を与え実験的に計算させることであったり、シミュレーションゲームは戦略ゲームのようなものを指したりする。シミュレート（模擬実験／操縦）することに、ゲームはかなり昔から関わっているが、それはゲームの仮構性によっている。

エイブルが人事異動
専務と2常務に

㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）は四月二十四日付で次の異動を決めた。

専務（取締役）財務担当鈴木喜男氏▽常務（同）販売担当徳田恭敏氏▽同（同）技術担当臼井清文氏▽販売部長、小西恒久氏。

社名変更

㈲バルコン（旧・㈲ミニバル商会）＝東京都品川区南品川五丁目三の二十九、☎三四七一—二三四六、竹村良夫社長。

魔法㈱（旧・㈱ホームデータ）＝神戸市中央区葺合町馬止一の十、☎（〇七八）二六一—二七九〇、松浦博司社長。

㈲アミパラ（旧・大武産商㈲）＝岡山市神田町二丁目四の十、☎（〇八六）二二四—〇〇〇八、筒井雅久社長。

改組・社名変更

㈱エグゼ（旧・㈲渡辺アミューズメント）＝栃木県佐野市伊勢山町一七九九の二、☎（〇二八三）二四—四七九五、渡辺正雄社長。

社名変更・移転

㈱ピーアイシー（旧・パサデナインターナショナル㈱）＝大阪府池田市神田二丁目十の二十三、☎（〇七二七）五四—〇八〇八、細井久平社長。

事務所移転

㈱フィルモア＝大阪府池田市神田二丁目十の二十三、☎（〇七二七）五四—二五三五、森田登志喜社長。

㈱トライ＝東京都千代田区外神田三丁目二の十三、橋爪ビル、☎五二九五—〇六六九、鞭木立行社長。

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

キャプテンゾディアック

CAPTAIN ZODIAC

タントアール
新パズル&アクション!!
好きなゲーム選択プレイ

サムライスピリッツ
ネオジオ 100㍋ショック
超激突！侍格闘大活劇!!

SAMURAI SPIRITS

エア コンバット
敵機を早く発見し撃墜!!
空中戦シミュレーション

AIR COMBAT

YUBIS　株式会社ユウビス
本　　社　〒577　東大阪市川俣3丁目1の35　☎06(787)1881㈹
東京営業所　〒110　東京都台東区東上野1丁目24の4　丸千第2ビル　☎03(3837)3884㈹
福岡営業所　〒810　福岡市中央区大名2丁目3の2　☎092(713)1083㈹

栃木県宇都宮市の国道4号線沿いに

郊外型ロケ「プラボ宇都宮」ヤングアダルト対象に順調

ナムコ直営大型店、「シアター6・G3」を2台設置

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は栃木県宇都宮市の郊外に、同社直営の大型ロケーション「プラボ宇都宮」を四月九日オープンさせた。これは同社シリーズ店「プラボ」では最大規模となるもの。

同ロケは栃木県の南北を縦断する国道4号線沿いにあり、周囲にはSCやファミリーレストラン、パチンコ店などが並んでいる。約七千二百六十平方メートルの敷地内に、鉄筋二階建ての同ロケ（店舗面積千六百五十平方メートル）と二百三十台収容の駐車場がある。建物は以前パチンコ店だったものを改装し、一部二階建てに増床した。この建物と土地は、同ロケの斜め前でパチンコ店を経営しているオメガ商事が所有しており、二つのパチンコ店の一つをゲーム場にして相乗効果を狙うため、ナムコに話を持ちかけたとのこと。

ナムコの総投資額（内装、機械含む）は約七億円で、年間売上げ六億円を目標としている。

同店の客層のターゲットは十八歳から三十歳までのヤングアダルトで、総設置機械台数は百九十台。ゆったりとしたレイアウトで店内装飾がシンプルなので、開放的な雰囲気がある。

メダルゲームは大人だけ

一階は約千百二十平方メートルのスペースがあり、TVゲーム機、スポーツゲーム機、カーニバル機、プライズマシンなど各種アーケードゲーム機をバランスよく約百十台設置している。うち中心機種は同社六人用シューティングゲーム施設「シアター6・ギャラクシアン3プロジェクトドラグーン」二台で、同機は栃木県初登場、二台設置しているロケは全国でも初めてとなる。また通信プレイが可能な「ファイナルラップ3」八台、「スズカ8アワーズ」四台、「シュータウェイII」二台など大型機種が多数設置されている。

二階は設置機種のほとんどがメダルゲーム機で、約五百三十平方メートルのフロアに約八十台（うち多人数用十四台）を設置しており、十八歳未満は終日入場禁止となっている。メダルゲーム機の中心は、セガ社「ロイヤルアスコットスペシャル」の十六人バージョンで、同機の人気も高いそうだ。

ゲーム料金は「シアター6」が三百円、その他は百円、メダルの貸出し料金は一枚二十五円で五百円から貸出しており、二千円以上でプレミアムが付く。

平均客単価は約千五百円で、メダルの貸出しだけだと三千円近いとのこと。店全体の売上げ比率は、休日と平日では三対一、機種別ではメダルゲーム機が四五％、プライズマシン三〇％、TVゲーム機二〇％、その他五％という構成になっている。同店では「シアター6」が予想どおり店全体の集客の核になっており、平均五〇％の稼働率としている。またオープン後一ヵ月の売上げは目標をクリアしており、順調なペースで進んでいる。

店内は、駐車場に面した壁面がガラス張りで、天井部分にも明かり採りが設けられているため、非常に明るい。装飾面は、壁面に照明を組込んだり、カラーネオンと組合わせるなど、照明のカラーによってTVゲーム、体感ゲーム、プライズマシンなどを大まかにコーナー区分してある。それらの照明は自然光との調和を保つよう工夫され、全体としてシンプルな中に上品さが漂うという雰囲気に仕上がっている。

二階へはフロア中央の大きな階段のみで上がるが、この階段と二階フロアに赤いじゅうたんが敷かれている。階段はややらせん状で、各段がライトアップされ、中央には気泡が上昇するアクアチューブが設けられている。この階段がフロア全体の大きなアクセントともなっており、二階へ客を誘引する効果もある。

配置を工夫した快適空間

同ロケのある国道4号線沿いは立地条件が良く、他のゲーム場も数店あり、競合もあるようだ。その中で同ロケは規模が最も大きい。またゲーム料金も他店に比べてやや高目に設定している。このことについて同ロケの岩谷正弘店長は「良い環境でプレイしてもらうための営業戦略のひとつだ。料金が高くても客が満足し、また来てみたいと思ってもらえるような店づくりを第一に考えている」としている。

店内フロアの形状がかなり細長いが、通路を広く取ってあるため見通しがよい上、一、二階ともテーブルとイスを設けた休憩スペースがあり、一階の一部が吹き抜けになっていることもあって、フロアの細長さはほとんど気にならない。また機械配置の面でも、一階に三ヵ所ある入口から入ってくる客が一ヵ所に固まることのないように、TVゲーム機やプライズマシンなどをうまく分散して設置するという工夫も見られる。

郊外でのヤングアダルトが対象という同ロケの性格上、営業の重点は夕方から夜間に置かれている。実際の客層はターゲットどおりで、カップルやグループ客が多く、女性客の比率もかなり高いとのこと。また日曜祝日はプライズマシンやカーニバル機目当てのファミリー客が意外と入ってくるそうだ。なお高校生以下については、同店が学生服での入場を断っていることやメダルゲームフロアへの入場を禁止していることなどから、入って来る客も少ないようだ。

同店の運営スタッフはアルバイト十八人を含む二十五人で、十二人が常駐するローテーションを組んでいる。営業時間は平日が正午から午前零時、土・日曜祝日が午前十時から午前零時までとなっており、午後七時から十一時までが来店のピークで、ピーク時の客の九〇％は自家用車で来店するそうだ。

ナムコでは人口三十万都市を基準に「プラボ」を展開しているが、その中でも同店は最大規模の郊外型大型ロケとなるが、今後同ロケを一号店として同規模の郊外型ロケを順次オープンさせていくとしている。

写真は上下とも2階メダルゲームフロアのようす。2階の壁面もガラス張りのため店内は明るい。上は16人用「ロイヤルアスコットスペシャル」

2階

カウンター　WC　ビンゴパーティー　ロイヤルアスコットS　クリスタルダービー　フリッパー　休憩フロア　階段　メダルゲーム機　自販機

1階

シアター6G3　占い機　クレーン機　TVゲーム機　シュータウェイII　スポーツ機　ファイナルラップ3　階段　事務所　WC　カーニバル機

「プラボ宇都宮店」配置図

栃木県宇都宮市築瀬町1590－6　☎0286－38－5011

「シアター6・ギャラクシアン3」を2台設置したフロアのようす

「プラボ宇都宮」の側面入口部分の外観（上）、壁面はガラス張りの部分がほとんどで店内は非常に明るい。下の写真は1階フロアにて

いずれも1階のようす。中央部に2階へ上がる広い階段がある。

価値あるニューマシンをディストリビュートする!!

UFOシューター

吸引キャッチャー方式!!
45～100φカプセルに対応

UFO SHOOTER

タントアール

選択バラエティーゲーム
斬新パズル&アクション

エアコンバット

空中戦シミュレーター!!
敵機を素早く発見し撃墜

AIR COMBAT

サウロイド

本格マルチキャビネット
高解像37インチモニター

SAUROID

株式会社　総商

実績のメカニズム

謹告

当社ホッパー製品は、特許権、実用新案権及び意匠権によって保護されております。したがいまして、権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

ドロップタイプセレクター（メカ式）

AD-81P

専用チャンネルブラケット

AD-85W
2WAYセレクター
¥100/¥500

専用チャンネルブラケット

720-A/B
(¥100・¥50)

730-A/B
(各種メダル・US25¢ ¥10)

オールプラスチック製
757-P

●あらゆる不正使用をシャットアウト
（ワイヤー・電パチ・疑鍵貨）

AE-882
世界初3.5インチサイズ
2WAYセレクター

○メンテナンスが容易
ワンタッチで清掃

信頼と技術のふれあい
AsahiSeiko CO.,LTD.　旭精工株式会社
本社・本社営業部●〒107 東京都港区南青山2-24-15 ☎03-3401-6181
詳細はカタログをご請求下さい。

Game Machine's Best Hit Games 25

93年上半期ベストヒットゲームズ25

ストII'ターボに餓狼伝説2迫る

テーブル型（ミディ型を含む、いわゆる基板タイプの）TVゲーム機の九三年上半期のトップはカプコン「ストリートファイターIIダッシュ・ターボ」（ストIIダッシュ・ターボ）となった。

同社「ストリートファイターIIダッシュ」（ストIIダッシュ）は三位、「ストリートファイターII」は十二位で、同じシリーズものが三つも入ったのも珍しい。

「ストII」（九一年二月発売）は、同社「ストリートファイター」（八七年八月）の流れをくむ格闘技ものの傑作で、いわゆる「乱入プレイ」を呼び起こした対戦モードもあり、オペレーション収入を押し上げた。「ストIIダッシュ」（九二年四月発売）は、そのマイナーバージョンアップ版で、同じキャラクター同士の対戦を可能にした。「ストIIダッシュ・ターボ」（九二年十二月発売）は、さらにそのスピードアップ版となっており、これら三タイトルとも基本ルール、背景、キャラクターの変化はない。

「ストII」は九一年下半期と九二年上半期にトップ、「ストIIダッシュ」は九二年下半期のトップを奪っている。さらに「ストIIダッシュ・ターボ」が今回トップになったことから、連続して四つの半期を同じシリーズものが制したことになる。

二位のSNK「餓狼伝説2」（九二年十二月発売）は、ネオジオシリーズ「餓狼伝説」（九一年十一月発売）の続篇に当たる格闘技ゲーム。「ストIIダッシュ・ターボ」にわずかに及ばなかったが、ほとんど同じレベルで対抗、二月時点ではむしろ優勢だったほど。これら二ゲームの格闘は下半期へと続く。

四位はコンパイル／セガ社「ぷよぷよ」（九二年十一月発売）で、TVパズルゲーム。いわゆる「テトリス」タイプで今一番人気を保っている。「テトリス」（八八年十二月出荷）は六位だが、八九年上半期から九一年上半期まで一位を保ち、九二年下半期でも三位だったほどの根強い人気ゲーム。同じタイプのセガ社「コラムス」（九〇年三月発売）も強く、九二年下半期で四位となったが、今回は七位にとどまった。

同タイプで変化のあるナムコ「コズモギャング・ザ・パズル」（九二年十一月発売）は十七位に入った。面白さ、とっつきの良さがこれらパズルゲームで評価されている。

五位はホットビー／タイトー「スーパー上海」（九二年七月発売）。九二年下半期は実質四ヵ月で十五位だったのが、今回浮上してきた。思考型パズルゲーム。前作のサン電子「上海II」（八九年三月発売）も二十位（前回十四位）で、いぜん人気を保っている。

八位のカプコン「天地を喰らうII」（九二年十二月発売）はアクションもの。九位のSNK「龍虎の拳」（九二年九月発売）は格闘技ゲーム。十位のナムコ「スーパーワールドスタジアム（スーパーワースタ）92激闘版」（九二年九月発売）は、「スーパーワースタ」シリーズの最新版で、プロ野球ゲーム。

以下発売時期は、十三位「マクロス」が九二年九月、十四位セガ社「ゴールデンアックスII（デスアダーの復讐）」が九二年九月。「クイズココロジー」（九二年十月）、「カプコンワールド2」（九二年九月）、「爆裂クイズ・魔Q大冒険」（九二年七月）、「クイズ学問ノススメ」（九三年一月）とクイズものも強い。

息の長さでは「テトリス」が四年半、「上海II」が四年三ヵ月と人気を持続している。新ゲームでは欄外の「ワールドヒーローズ2」に勢いがある。

テーブル型ＴＶゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	ストIIダッシュ・ターボ（カプコン）	2054
2	餓狼伝説　2（ＳＮＫネオジオ）	1936
3	ストリートファイターIIダッシュ（カプコン）	1761
4	ぷよぷよ（コンパイル／セガ社）	1722
5	スーパー上海（ホットビー／タイトー）	1569
6	テトリス（セガ社）	1506
7	コラムス（セガ社）	1469
8	天地を喰らう　II（カプコン）	1326
9	龍虎の拳（ＳＮＫネオジオ）	1297
10	スーパーワースタ92激闘版（ナムコ）	1290
11	セイブカップサッカー（セイブ）	1212
12	ストリートファイター　II（カプコン）	1202
13	マクロス（バンプレスト）	1160
14	ゴールデンアックス　II（セガ社）	1138
15	クイズココロジー（テクモ）	1133
16	カプコンワールド　2（カプコン）	1129
17	コズモギャング・ザ・パズル（ナムコ）	1120
18	ボンバーマンワールド（アイレム）	1092
19	爆裂クイズ・魔Q大冒険（ナムコ）	1001
20	上海　II（サン電子）	938
21	スーパーバレー'91（ビデオシステム）	920
22	クイズ学問ノススメ（コナミ）	878
23	コズモギャング・ザ・ビデオ（ナムコ）	834
24	Ｆ／Ａ（ナムコ）	758
25	ソニックウィングス（ビデオシステム）	737

アップライト／コックピット型では

コナミ「リーサル」首位

アップライト／コックピット型TVゲーム機では、コナミ「リーサルエンフォーサーズ」（九二年十二月発売）が一位になった。実写取り込み画像のガンゲーム機で、幅広く人気を集めた。

九二年下半期十位のセガ社「バーチャレーシングDX」（九二年九月発売）は二位。リアルなCG画像をベースにしたドライブゲームで、安定した人気。同「TWIN」（同十月）も四位。

三位はナムコ「ファイナルラップ3」SD型（九二年八月発売）。同DX型（同九月）は十一位。安定した人気を持つ「ファイナルラップ」シリーズのバージョンアップ版で、「3」SDは九二年下半期七位から上昇。

九二年下半期一位だったセガ社「F1エキゾーストノート」（九一年十一月発売）は五位になったが、まだ支持されている。六位のナムコ「コカコーラ・スズカ8アワーズ」DX型（九二年六月発売）、同SD型（同）は九二年下半期の四位、八位からそれぞれ落ちてきたが、これも根強い。九二年下半期三位だったジャレコ「グランプリスター」（九二年二月発売）は十二位で、よくがんばったほう。

以上「リーサルエンフォーサーズ」を除くと、すべてドライブレースものが上位を占めた。

七位セガ社「レールチェイス」（九一年九月発売）は前進方式の二人用ガンゲーム、八位ミッドウェー社「ターミネーター2」（九一年十二月発売）は実写取り込みガンゲーム。いずれも根強い人気を持っている。

目下伸ばしているのは欄外のセガ社「タイトルファイト」（三月発売）。

アップライト／コックピット型ＴＶゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	1969
2	バーチャレーシング（ＤＸ）（セガ社）	1633
3	ファイナルラップ　3（ＳＤ）（ナムコ）	1413
4	バーチャレーシング（ＴＷＩＮ）（セガ社）	1343
5	Ｆ1エキゾーストノート（セガ社）	1015
6	スズカ8アワーズ（ＤＸ）（ナムコ）	910
7	レールチェイス（セガ社）	847
8	ターミネーター　2（ミッドウェー／タイトー）	777
9	天地を喰らう　II（カプコン）	747
10	スズカ8アワーズ（ＳＤ）（ナムコ）	719
11	ファイナルラップ　3（ＤＸ）（ナムコ）	621
12	グランプリスター（ジャレコ）	536
13	スティールガンナー　2（ナムコ）	527
14	スタジアムクロス（セガ社）	502
15	スーパーチェイス（タイトー）	463

ＴＶ麻雀ゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	所さんのまーまーじゃん（セガ社）	797
2	麻雀革命IIプリンセスリーグ（ジャレコ）	454
3	アイドル麻雀ファイナルロマンス（ビデオシステム）	426
4	グッとＥ雀（セイブ／テクモ）	334
5	とってもＥ雀（セイブ／テクモ）	315

フリッパー

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	リーサルウェポン　3（データイースト）	599
2	ゲッタウェイ（ウィリアムズ）	483
3	フック（データイースト）	452
4	スーパーマリオブラザーズ（プリミア）	399
5	アダムスファミリー（ミッドウェー）	326

フリッパーでは

リーサルウェポン3

TV麻雀ゲームについては、本紙ではAMタイプ（ベット式以外のもの）しか対象にしていない。問題化する画像表現があり、全体に設置例が少なくなったが、改良版も現われてきた。伸びつつあるのは欄外のセタ「スーパーリアル麻雀IV」（四月発売）。

フリッパー分野では優秀な米国製新作が次々と登場し、設置例が増えてきた。映画その他のキャラクターものが多い中、「リーサルウェポン3」（九二年九月発売）が一位となった。「スーパーマリオブラザーズ」を例外として、ウィリアムズ／ミッドウェー社とデータイースト社の製品がコンスタントに人気を得ており、ファンも次第に広がりつつある。

全国の主なロケーション（現在28ヵ所）から寄せられたデータをもとに本紙では毎号「ベストヒットゲームズ25」を作成、掲載しているが、毎号単位でなくこの半年間（一月一・十五日号から六月十五日号までの掲載分）について、改めて集計、分析したのが「九三年度上半期ベストヒットゲームズ25」である。

もともとのデータは通常どおりの十段階評価であり、調査方法に変化はないが、期間の途中で出てきたり消えていったりするものは、当然数字が小さくなる。反面、根強い人気を保つものは、ふだんのチャートに現れていなくとも、このチャートには現れてくることになる。根強い人気こそ最大の魅力ではあるが、このチャートはあくまでもひとつの目安にすぎず、どういうゲーム機が本当にオペレーターのためになるか、を考えるための参考であることを、念のために申し添えておく《編集部》

開発元　株式会社タムテックス　総発売元　アイレム株式会社

Innovations in Recreational Electronic Media　生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

アイレム株式会社

本社　(〒550)大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル　☎(06) 535-1060(代表)
東京販売所　(〒106)東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル　☎(06)3442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9, NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU, OSAKA 550, JAPAN
☎(06)535-4885 FAX：(06)535-1710 TELEX：J63074 IREM

★マッスルボマー専用★
店頭装飾キット
用意しました。

マスター・オブ・マッスルボマー
ヴィクター・オルテガ

プロレス戦線、爆裂!

狂える巨鯨
キマラ・ザ・バウンサー

褐色の閃光
アストロ

失われた知性
"ミッシングIQ"ゴメス

Muscle Bomber
マッスルボマー
THE BODY EXPLOSION

©CAPCOM 1993 イラスト/原　哲夫

株式会社カプコン アミューズメント事業部 東京/〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL.(03)3340-0730(代) FAX.(03)3340-0701

CAPCOM

QサウンドTMシステム搭載
第4弾

無敗を誇る伝説の王者、ヴィクター・オルテガの
失踪により空位となったCWAチャンピオンの座。
栄光のベルトを賭けて、いま、男達の闘争本能がとき放たれる!
スピードとパワーの激突、超人的ボディーから繰り出される
必殺技の数々。
最後に勝利のゴングを聞くのは、はたして誰か!
それぞれの野望を胸に、クラッシュカーニバル、
いよいよ開催。

市長
マイク"マッチョ"ハガー

迷える羊
シープ・ザ・ロイヤル

最強最後の巨人
タイタン・ザ・グレート

アカプルコの殺人蜂
エル・スティンガー

白面の悪魔
ミステリアス・ブドー

赤い獅子
アレクセイ・ザラゾフ

フロリダの荒馬
ラッキー・コルト

QSound Chips have been developed by Archer and incorporate Archer's proprietary QSound sound enhancement technology.
QSOUND™ Qサウンド™はアーチャー社の商標です。

チームバトルロイヤルが熱いぞ!

プロレス好きが4人集まればもうコレしかない! 2人ずつ組んで闘うチームバトルロイヤルは、かつてない迫力だ。
(1人〜3人でも楽しめます。)

4人同時プレイOK!

大阪/〒540 大阪市中央区釣鐘町2丁目2番8号 TEL.(06)946-3091(代) FAX.(06)946-3101

THE 100MEGA SHOCK!
新見参

12の刃が、超激突!

そなたの首は拙者がいただく。

2P対戦
途中参加
可能

侍格闘大活劇

SAMURAI SPIRITS™

サムライスピリッツ

いざ真剣勝負。

©1993 SNK CORP.

大好評100メガショックに、対戦史上をぬりかえるすごい奴。なんと総勢12人に秘められた、刀と素手のダブルアクション。かつてない奥義、忍法、秘剣の数々。新・怒りシステムやアイテムもひっさげて、超過激カタナバトル近日見参!

ザ・100メガショック!!　高インカムのネオジオがさらに楽しく大容量に。100メガを超えても上限58,000円までの超低価格でご提供します。一段と充実する新ネオジオワールドにご期待下さい。

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本　　社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(338)7007 FAX.06(338)9506
東京支店 〒160 東京都新宿区新宿5-15-5(新宿三光町ビル8F) TEL.03(3351)8222 FAX.03(3351)8120
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒480-11 愛知県愛知郡長久手町大字長湫字徳佐婦50-1 TEL.0561(63)3046 FAX.0561(63)3048
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE.06(338)7007 FAX.06(338)7175

The Future Is Now
SNK

好評発売中

誰からも愛される人気者
ふた子のモンチッチ®
100個　30,000円
一世を風靡したキャラクターが、ふた子になって登場!
●サイズ:高さ18.5cm

好評発売中

キューティーキューピー
100個　28,500円
とってもオシャレなキューピー達。花嫁姿が、ロイヤルウェディングの季節にピッタリ!
●サイズ:高さ19cm

販売元 株式会社 エス・エヌ・ケイ　製造総発売元 一あそびは文化 タカラ

※掲載写真は試作品です。※表示価格は消費税を含みません。

大好評、最新アミューズメントマシンの数々。

まぜまぜして、幸運をキャッチ!

NEO CARNIVAL SPECIAL™

ぬいぐるみをかきまぜる「ラッキーまぜまぜボタン」搭載のネオカーニバルスペシャル。景品獲得のチャンスを増やして、高インカムを実現、バツグンの集客力を発揮します。

大好評
ネオカーニバル
スペシャル

ネオカーニバルスペシャル　2人用
●外形寸法(mm):幅1,650×奥行き883×高さ1,880
●重量:257kg ●消費電力:AC100V 180W

ネオカーニバルスペシャルミニ　1人用
●外形寸法(mm):幅900×奥行き883×高さ1,880
●重量:151kg ●消費電力:AC100V 110W

衝撃の50インチ大画面が、収益をアップ!

ネオ50
●標準設置寸法(mm):幅1,192×奥行き2,900×高さ1,750
●消費電力:AC100V 330W

他にも、33型大画面MVSや29型大画面MVSなど充実のラインナップが、高収益を実現します。

海外の話題
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

米国セガ社が
家庭用にレイティング
CD－ROMソフト「ナイトトラップ」で騒がれて

セガ社の米国家庭用子会社、セガ・オブ・アメリカ社（本社カリフォルニア州レッドウッドシティ、トーマス・カリンスキー社長）は五月二十四日、家庭用TVゲームソフトに、映画と同様の制限の有無を表示することにしたと発表した。三段階表示で、六月出荷分から実施する。

原因となったのはセガ社家庭用CD－ROMソフト「ナイトトラップ」で、「メガCD」（米国では「セガCD」）を利用すれば見ることができるが、このソフトは日本では未発売。音楽演奏とともに、いくつもの映像が映し出されていくアドベンチャーゲームで、セガ社CD－ROMソフトの中でもヒット作。

英国ではセガ社と任天堂の家庭用TVゲーム機がブームになるほどヒットしていることから、例によって大衆紙の「デイリーミラー」などが、格好の攻撃材料として五月初めからキャンペーンを開始。「殺人や拷問のリアルなシーンがあり、有害だ」と攻撃した。

これで終れば笑い話にすぎないが、玩具の問屋や大手小売店までもが非難を恐れたことから、セガ社家庭用の流通が止まるという事態に発展した。

このため日本の映倫に相当するBBFC（英国映像審査委員会）の基準を参考に、米国の映画基準も併わせて考慮、このほど「TVゲーム基準」を独自に決めたもの。

セガ社の決めた基準によると、だれでもが使って遊べる「GA」、十三歳未満では保護者と遊ぶのが望ましい「MA13」、十七歳未満には不適当な「MA17」の三種類に、どのソフトも分類され、その旨パッケージに表示される。ちなみに「GA」はゼネラル・オーディエンス（一般的な利用者）向けという意味であり、「MA」はマチュア・オーディエンス（成人の利用者）向けで、数字は年齢を表わしている。米国の映画ではこういうのを「レイティング」と呼んでいることから、セガ社の基準も「ビデオゲーム・レイティング」と表現されることになる。

問題となった「ナイトトラップ」は、米国ではすでに半年前から発売されているが、英国では六月に発売する予定。うるさく騒がれ、理由のない非難を受けるよりも、成人用と表示したほうがよい、と考えたらしい。米国セガ社では、社内にレイティングを決定する審査会を設け、すべて三種類に区分した。これは「ジェネシス」（「メガドライブ」）用、「ゲームギア」用、「セガCD」用のセガ社自社ソフトおよびサードパーティーによるソフトのすべてに及ぶことになる。

カリンスキー社長は、「（家庭用）TVゲームの人気が広がるに伴い、子どもだけでなく大人も楽しめるソフトが増え、さらに大人用ソフトが出てくることも現実だ。とくに映像はますますリアルになってくる」として自主規制導入の理由を説明している。

これに対して米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）は、セガ社の「ビデオゲーム・レイティング」は、「暴力的なシーンを含んだソフトを市場に出すのを正当化するための〝煙幕〟にすぎない」と非難。同社では、以前から、問題になるような表現を排除するための基準を設けており、年齢制限の表示など必要としていない、との考えを明らかにした。

これは両社の家庭用TVゲームの利用者層が異なるから、という分析もある。米国ではセガ社家庭用の利用者の七割は十八歳以上の成人だが、任天堂の場合十五歳以下が七割を占める、とされているからだ。

もちろん業務用ではこういう問題はまだ表面化していない。過去にエキシディ社「デスレース」（七六年）など米国で問題になったことはあるが、非難されるようなTVゲーム機をあえて作るようなメーカーはないからだ。ただし、つい最近になってストラータ社「タイムキラー」など、一部で問題視される例が出てきており（本紙第447号本欄参照）、まったく無視できるものでもない。ゲームはゲーム自体の面白さを売りものにしているのであって、際どい表現を売るのならなにもゲームにしなくてもよいのではないか――と言われている。

コーニスバーグ氏が
AAMA新会長
メーカー以外から初めて

コーニスバーグ氏

米国のAMゲーム機メーカー／ディストリビューター協会、AAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション）は五月十七日の年次総会で、新会長にスチーブ・コーニスバーグ氏（ステイト・セールス＆サービス社）を選んだ。

このほかNSMアメリカ社のラス・ストラーハン氏が副会長に、サウスゲイト・ディストリビューター社のデイブ・パターソン氏が会計に、アメリカン・ベンディング・セールス社のフランク・ガンマ氏が書記に選ばれた。

スチーブ・コーニスバーグ氏のステイト・セールス＆サービス社は、東部メリーランド州バルチモアに本拠を置くディストリビューター会社。オペレーターへのサービスをモットーとしており、今年十周年を迎える。AAMAの会長にディストリビューターが就任するのは、これが初めて。AAMAはメーカーの代表機関でないと指摘する日本のメーカーに対する、これは答かも知れない。常勤のボブ・フェイ専務（正式には執行副会長）を除いて、これまでのビル・リケット会長ら旧役員は退任したが、ACMEのショー委員長であるビル・クレーバン氏は留任となった。

AAMAでは二年ごとに役員を交代させており、しかもワシントンDCでの連邦議会へのロビー活動の催しに伴い開かれる総会でこれを決めている。同協会は七月九日、シカゴに事務局を移転する。

ランダムハウスから
任天堂描く書籍
「ゲームオーバー」英文発行

米国任天堂の発展を描いた書籍「ゲームオーバー」（ランダムハウス社）がこのほど発行された。デビット・シェフが取材し、まとめた労作で、日本ではチャールズ・イー・タトル商会が輸入販売している（四千七百五十円）。

英語で書かれた本なので、だれにでも推薦できるわけではないが、「ドンキーコング」に伴うユニバーサル映画社との訴訟から、NES／ゲームボーイに伴う「テトリス」訴訟、そしてアタリゲームズ社との争いなど広範囲にカバーしており、米国任天堂を知る最適のガイドブックとなっている。

データイーストピン
話題映画と提携
「ジュラシックパーク」出荷

米国のデータイーストUSA社（本社カリフォルニア州サンノゼ、福田哲夫社長）から、注目の新フリッパー「ジュラシックパーク」が出荷されることになった。

これは今夏、最も期待される映画にちなむもの。映画はジュラ紀の恐竜を再現させた、スチーブン・スピルバーグ監督の作品。米国では六月十一日から公開されている。

フリッパー「ジュラシックパーク」は、この映画と完全にタイアップしたもので、五月十五日にワシントンDCにあるスミソニアン博物館でディストリビューターに披露した。マクドナルド・チェーン店もこの映画に協賛していることから、フリッパーの展開にも協力するとのこと。

Data East's "Jurassic Park"

ATEIの会場
98年までを契約
ロンドンのアールズコート1

英国のATEI（アミューズメント・トレード・エキジビション・インターナショナル）と言えば、AWP機をはじめとするギャンブル機を中心に、TVゲーム機などのAMゲーム機、乗物機、遊園施設と広い分野をカバーする国際的な展示会として有名であるが、来年会場をアールズコート1に移し、九四年から九八年まで五年間のスケジュールも決めた。

これは五十年にも及ぶATEIの歴史にとっても画期的なこととされている。ロンドン市内で交通の便もよく、会場も広くて十分に対応できるなど、主催者は満足している。ATEIは今年までアールズコート2を使用してきたが、もう一杯になっていた。移転に伴い出展料が値上がりするようなことはなく、これまでどおり内容のある展示会にしたい、と主催者のATE社では説明している（ATE社は英国の協会BACTAが、展示会のために作った会社である）。

左下の写真は（左から）アールズコートのクリス・ボーガン部長、ATE社のチャールズ・ヘンリー部長。九八年までの五年間の契約を行ない、両者ともに満足しているようすである。

アールズコート2でのATEI開催を確約した関係者の写真

対戦か!?協力か!?
新システムで、興奮はますます加速する!!

FIGHTER
GERWALK
BATTROID

超時空要塞マクロス
MACROSS II

シューティングゲームの大ヒット作、「超時空要塞マクロス」待望の第2弾登場!! 2人で協力して敵を倒すか？プレイヤー同士の対戦を楽しむか？新システムでゲームはさらにエキサイティングに！マクロスワールドならではの息を飲むバルキリー変形、そして迫力のバトルシーン！ 何度でも燃え上がる、この夏最強のシューティングゲームだ!!

COMING SOON!

©BIG WEST
©BANPRESTO
Illustration/HARUHIKO MIKIMOTO
BANPRESTO 1993 MADE IN JAPAN

発売元 株式会社バンプレスト VG事業部
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
PHONE:03-3847-5165

ヨーロッパAM通信

市場経済確立へ チェコも早める

ギャンブル中心のA＋LTS93続報

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】今年一月一日に発足したチェコ共和国は、ポーランドやハンガリーなど隣国が進めているのと同様、市場経済確立への途上にある。この国ではレジャー関連産業への関心は高く、利益をもたらすビジネスとの認識も広がりつつある。

過去二年間に外国からの旅行客が増え、さらに今年も増加する見込みだし、西側諸国の会社との合弁事業は活発化し、アミューズメント機器や施設の需要を大きくさせてきた。

チェコ共和国はヨーロッパに含まれると解され、EC（欧州共同体）やNATO（北大西洋条約機構）にも早く加入できればよい、と考えている。国営企業の私有化のスピードは、楽観論者さえ驚かせるような早さで進行しており、国営企業の一〇―一五%を残しどんどん進められている。

チェコの通貨については前回説明したとおりであるが、五十クラウンはまだ新しい。さらに五月には新しい一クラウンと二十クラウン、六月には新しい二、五、十の各クラウン硬貨が発行されることになっている。

外国からチェコ国内への投資については、すでに成功例が多くある。アンホイザー・ブッシュ社は、バドワイザーのビールを作るチェコの工場を買収したし、フォルクスワーゲン社はチェコの自動車メーカー、スコダ社と提携した。これ以外にも、主にドイツ企業による買収、合弁、提携などの例が多いが、米国やその他欧州諸国からの投資が多くなりつつある。

これらは遊技機業界でも同じことが言える。

補完し合う協会

A＋LTS（アミューズメント＆レジャー・トレードショー）93に協賛した業者協会、ADHPは、このショーのパビリオンCに出展、会員九社がAM機とギャンブル機を展示した。ADHPは会員に対して機関紙を発行し、検査や新しい法律、新ゲームなどチェコ共和国での活動に必要な情報を伝えている。

ADHPの会長、イボ・カサール氏は、国外の国際的な遊技機展を訪れ、会員会社が国際市場の発展に遅れないよう注意を払っている。ADHPは一般にチェコ大蔵省に対する業界を代表する協会として扱われており、業界に関連する規制作りにも参画している。とくに電気的安全を確保するための試験については、試験機関と密接に連結を保ち、会員会社に製品の合格を得やすいよう助言している。

もうひとつの協会、ACFPVHAは今年三月二十五日、ギャンブル機のオペレーターの要望により設立された。チェコ共和国でギャンブル業界に関わる業者が加入するもので、設立時に三十五社が加入した。

この協会は、ADHPがメーカーやディストリビューターによって動かされており、オペレーターの要求がこれまで十分に受け入れられていない――と主張している。ACFPVHAは、このビジネスは長期的なものであり、会員の利益を擁護すべきだと考えており、とくにギャンブル業界を政府が支配しようとする法律二〇二号について改善が必要との立場をとっている。

ACFPVHAの会長、ジリ・カントール氏は、これまでメーカーやディストリビューターの見方が業界の意見とされてきたが、今後はオペレーターの意見をできるだけ強めて、業界全体の利益になるよう政治家に働きかけ、法律を変えていきたい――と語っている。

この協会は元国務大臣のトーマス・ソコール氏を法律顧問に迎え入れており、またユーロマットに加入する準備を進めている。

会場近くの公園

A＋LTS93が開かれたプラミスロビー・パレスは、プラハ展示場の中にあるが、これらのあるビスタビステ公園はプラハの歴史的な中心地の近くである。この地区は一八九一年以来、各地から人びとが集まり、文化や娯楽の中心地として栄えてきたのだ。

ここで国内外の展示会や会合が開かれてきている。公園にはプールやフィットネスセンターを含むスポーツセンターもあり、屋外でもいろいろな催しが行なわれている。

公園にはアミューズメント施設や子ども用プレイゾーンがある。またミュージック・ダンサーのための屋外施設もあり、訪れた人を楽しませる。常設のレストラン、カフェのほか、上演中だけ開設されるバーもある。

うち「クリチックス・ファウンテン」は最大の施設で、音楽に合わせて三千五百本の噴水が、色付けされた光とともに見る人を驚かせる。これはコンピューターでコントロールされた噴水ショーである。

プラハで最も人気のある国内向けのラジオ放送局は、Kiss98FMだとされている。この放送局は九二年十月に作られたばかりだ。この国にはラジオ放送が三十七局あり、うちプラハには十四局ある。

さて前回リポートし漏らした、A＋LTS93の出展社について触れておきたい。オランダのジャック・バンハム社と、チェコの同名会社は、英国JPM社製のギャンブル機「フェニックス」と「サイクロン」を出品した。いずれもチェコ市場向けに開発されたもので、次に「スーパーフォー」を予定している。

英国のPMSインターナショナル社は一連のぬいぐるみ景品を出品し、値段の安さを強調した。

英国のユーロコイン社と、チェコのサービス・ユニエキスポート社は、ユーロコイン社「サービス」を披露した。チェコにおける旧硬貨と新硬貨に対応できるコインメカニズムとしている。

草分けのジリ氏

英国のジョン・ハックスレー・カジノ社は、カジノ用遊技テーブルを出品した。

九〇年に設立されたチェコのロイヤル・マネジメント社は、オーストリアのTAB社の総代理店である。ロイヤル社のオーナー、ジリ・カントール氏（ACFPVHA会長）はチェコでは草分け的存在で、それまではオーストリアでオペレートしていたという。ロイヤル・マネジメント社はTAB社から仕入れたギャンブル機をオペレートしている。

ドイツのステラ社は、ガンゲーム機「スーパーマークスマン」、ウィリアムズ社製フリッパー、メルクール社製TVゲーム機キャビネットなどを出品した。ガーゼルマングループの輸出部門として、各国に販路を見付けている。

米国／ドイツのバリーゲーミング社と、ドイツのバリーウルフ社は、カジノ用TVポーカー「ブラックゴールド」やスロットマシン「5000」シリーズを出品した。ハノーバーからヨーロッパとアフリカの各地にギャンブル機を広く輸出している。

出展内容のほとんどはギャンブル機であり、AMゲーム機はわずかしかない。それでもドイツのシュシュ・トレイン社の豆汽車、イタリアのザンペルラ社のハンマー叩きなどが出品された。

（Martin Dempsey）

プラハのビスタビステ公園内にある観覧車などの遊園施設。この近くの展示場でA＋LTS93は開催された

左側上の写真はオランダのベルトメイヤー社とチェコのベルチメックス社の小間で、フローム氏とスヌッチ氏。下の写真は英国PMS社のスー・ハイスロップさんと同社のぬいぐるみ

右側上の写真はオーストリアのTAB社データッチマイル氏と、チェコのロイヤル社ジリ・カントール氏。下の写真はドイツのシュシュ・トレイン社の汽車を展示したチェコのコーニッヒ氏

オペレーターのためのAMOA工業規格

全米オペレーター協会のAMOAが定めた、AMゲーム機の工業規格は現在次のとおり、八六年には六項目しかなかったが、三十項目に増えてきている。

①コインドアとキャッシュドアの錠は八分の七インチ規格品を使用すること。錠のカムはダブルDホールに一・二五インチ幅でつなぐこと。

②電源スイッチは、法令で禁じられる場合を除き、キャビネット左上部にとりつけること。

③電気的音響を利用するゲーム機では、手のとどきやすいフロントドアの内側または目立つ目印の付いた場所に、ボリウムをつけておくこと。

④コインメカニズムにおいて硬貨詰まりを防ぐために、カナダ硬貨を通すか戻すように設定しておくこと。コインメックは容易に着脱できるようワンタッチ式にしておくこと。

⑤フリッパーでは、そのオーナーまたはオペレーターが容易に計数管理できるよう、手順を規格化しておくこと。その手順は次の三点から開始されるようにしておくこと。ⓐリセット／積算できる合計コインメーター、ⓑリプレイのパーセンテージ、ⓒ1ボール当たりのプレイタイム。

⑥二輪キャリアーに載せて容易に運べるよう、本体に取っ手またはハンドルグリップをつけること。

⑦足元のペダルスイッチを使うゲーム機では、ペダルの保護または移送中の脱落防止のために、金属製のプレートまたは同等のもので、ペダルの動きを一方向に固定しておくこと。

⑧（TVゲーム機で）本体上部のすき間から液体がこぼれ落ちるようなところに、モニター、PC基板、電源ユニットなどを置かないようにするか、またはシールドで保護すること。後者の場合、液体が主要部品にかからないよう、うまくそらすこと。

⑨TVゲーム機につける蛍光灯ヘッドライトは十八センチ、十五ワットとし、ミニチュアライトはできるだけ十三ボルト、六・三ボルトのシングルピンまたはL字型ベースを使うこと。

⑩発射、スタートなどのアクションボタンについて、直径一・一八七インチの穴を設けておくこと。

⑪操作レバーは図（省略）の要領で設けること。

⑫TVゲーム機のシリアルナンバーは、本体後の外側の最上部に、しっかりと固定しておくこと。

⑬米国で出荷されるあらゆる機械は、FCC（連邦通信委員会）規定に従うこと。

⑭ディップスイッチの操作マニュアルは、本体またはキットに付けておくこと。フリープレイのセットは、目的の付いたスイッチでできること。

⑮米国内に出荷されるTVゲーム機、フリッパー、キットには、メーターを付けておくかまたは、オペレーターがメーターを取り付けることができるよう端子を設けておくこと。

⑯メーカーは、完成品については五年間、キットについては三年間、いつでも出荷できるようにすること。

⑰エッジコネクターを使用するゲーム機では、JAMMAの定めた端子配列に従うこと。

⑱ゲーム機では、1ドル硬貨を受け入れるコインアクセプターを取り付けることができるように、一個以上のコインアクセプターを備えておくこと。二個以上のコインアクセプターを持つゲーム機では、うち一個は二十五セント硬貨用としておくこと。

⑲コインドア、キャッシュボックス、フロントパネルについては、キャビネット本体の前方からの、考えられる殴打や蹴りなどで壊れないよう、材質を選び開発すること。

⑳DC電源装置は、二つ別々にスナップ＆ロックコネクターを装備するものとし、ⓐ出力側は九つのスナップ＆ロック式で、1、2、3はプラス五ボルト、4、5、6はアース、7はマイナス五ボルト、8はプラス十二ボルト、9は予備とすること。ⓑACインパクトコネクターは、三つのスナップ＆ロック式とし、1はライン、2はアース、3はニュートラルとすること。

㉑ゲーム機では、フリープレイを含む料金設定をオペレーターができるようにすること。つまり一ゲームまたは一人当たりのコイン数や、コンティニューのためのコイン数など。

㉒TVゲーム機では、キャビネット前方から容易に、モニター調整ができること。

㉓TVモニターには、ブラウン管の根元部分を保護するよう、金属性のバーを取り付けておくこと。

㉔TVゲーム機には、モニターを最終調整した工場のデータなどを示すステッカーを付けておくこと。このステッカーは見やすいよう、モニター据え付け台に固定すること。

㉕コイン返却ボタンのメーカー名は、オペレーターに分かるよう刻印しておくこと。

㉖TVモニターの蛍光物質の焼付けを減らすため、ソフトメーカーは、経済的に可能な場合、画像を全体に分散させるか、またはぼかすよう工夫すること。

㉗フリッパーのメーカーは、1ドル紙幣受付け装置を取り付けるハーネスを、オプションとして用意すること。

㉘コインメカニズムは、コインドア内で交換できるようにすること。

㉙コンバーションキット付属の上部パネルは長さ二十六インチ、幅九インチにすること。（横に貼る）印刷物は二十三―五インチ以内、六・五インチ以下とすること。

㉚コンバーションキット付属のコントロールパネルの幅は二十六インチ以上とすること。

東亜プランの「ナックルバッシュ」
簡単操作で格闘
タイトーからビスコ「アースジョーカー」も

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から㈱東亜プラン（本社東京、林泰三社長）製TV格闘ゲーム機「ナックルバッシュ」が六月中旬発売となり、㈱ビスコ（本社京都、秋山哲雄社長）製TVシューティングゲーム機「アースジョーカー」が五月二十六日、またパンチングマシン「キャプテンゾディアック」が五月下旬、それぞれ発売になった。

「ナックルバッシュ」は三人のレスラー（選択）が悪のプロレス組織壊滅に向かうというもので、八方向レバーと二つ（パンチとジャンプ）のボタンによる簡単操作の格闘ゲーム。二人同時プレイ、途中参加も可能。全部で十六ステージ構成。ボタンとレバーの組合わせにより、スライディング、ひざげり、敵をつかんでの投げ技を使い、二つのボタンを同時に押すと敵の足を持って振り回し、さらにレバーを回すと他の敵をも巻き込みながらの必殺技となる。ゲームはライフ制。基板販売のみでOP価格十五万八千円。

ナックルバッシュ

「アースジョーカー」は縦画面、縦スクロールによる近未来を舞台とした空中戦ゲーム。八方向レバーと二つのボタンを操作する。二人同時プレイ、途中参加可能。プレイヤーは四種類の戦闘機から一機を選択。戦闘機は集中攻撃型、拡散攻撃型、レーザー型、銃座可変攻撃型とそれぞれタイプが異なる。アイテムによりスピードやショットのパワーがアップするほか、オプションとしてランチャーやミサイルを装備できる。ボタンをしばらく押し続けてパワーをチャージした後に離すと、さらに武器の威力が増す。またもう一つのボタンでボムを使えるが、これはオプションと引き換えになるので、状況に応じた武器の使い方が要求される。ゲームは持ち機数制。基板販売のみで定価十七万円。

アースジョーカー

「キャプテンゾディアック」は、手にグローブをはめて的をパンチで倒すもの。ガイコツ姿の海賊船の船長と戦うというテーマで、上下のアゴと舌が動き目の奥でランプが光るドクロをディスプレイ。またドクロの首から下は、パンチの強弱に応じて光が流れるという演出がある。体力に合わせ四段階のレベルから選択。パンチのたびにその力量が上部LED画面に表示され、船長がしゃべる。三回のパンチ力の合計が船長の表示体力を上回れば勝ちとなる。グローブは右手用と左手用がある。定価九十八万円。

キャプテンゾディアック

テクノスの格闘アクション
乗り移って変身
エイブルから「シャドーフォース」

㈱テクノスジャパン（本社東京、瀧邦夫社長）製TV格闘アクションゲーム「シャドーフォース」が、㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から六月十六日発売となる。

これは悪の科学者が作った怪物たちが人類虐殺を企てているのに対し、四人のサイボーグ戦士（選択）が立ち向かうというもの。〝変身忍者〟というサブタイトルが付いており、途中で敵の怪物に乗り移って戦うこともできるのが特徴。八方向レバーと三つ（パンチ、キック、ジャンプ）のボタンを操作する。二人同時プレイも可能。

敵に乗り移る時は接近して二つのボタンを同時に押す。乗り移れない敵もいるが、十種類以上の敵に乗り移れるので、さまざまなキャラクターを操作でき、それぞれ技や特殊攻撃が異なるため戦いの展開が多彩なものになる。レバー方向とボタンで技が変化し、レバーを敵の反対方向に入れるとガードが可能。なお四人の戦士のみ必殺技が使える。タイマーとライフ、持ち人数制を併用。基板OP価格十五万八千円。

シャドーフォース

TVシューティングゲーム
複葉機で空中戦
ミッチェル「ダブルウイングス」

TVシューティングゲーム「ダブルウイングス」（雙翼）が、㈱ミッチェル（本社東京、尾崎ロイ社長）から五月二十日発売となった。

これはプロペラ式複葉戦闘機が敵を次々と撃破していくという縦画面のオーソドックスな空中戦ゲームで、かなり低空で飛行する画面になっているため、敵の戦車や基地などが大きくリアルに描かれている。八方向レバーと二つ（ショットとパワーボム）のボタンを操作する。

女性一人を含む三人のパイロットから一人を選択してプレイ。三人の乗る戦闘機はそれぞれ、広範囲攻撃バルカン銃、前方集中レーザー砲、分離ショットと攻撃方法が異なる。アイテムにはミサイル、ホーミング（いずれも四段階までパワーアップ）のほかミステリーアイテム、ボムの数増加、ボーナス得点加算となるものなどがあり、攻撃用アイテムは途中でチェンジすることができる。巨大な敵を撃破するとステージクリア。持ち機数制。基板販売のみでOP価格十二万八千円。

ダブルウイングス

CHANGE OF ADDRESS
EFFECTIVE FROM :
JUNE 15TH, 1993
Fillmore, inc.
NEW ADDRESS :
10-23 Koda 2, Ikeda,
Osaka 563,
Japan.
Phone : 81-727-54-2535
Fax : 81-727-54-2522

SANWA'S PARTS
WORLDWIDE SERVICE TO THE AMUSEMENT INDUSTRY
● Joystick
● Push Buttons
● Power Supplies
● Coin Counters
● Switches
● Connectors
● Key & Locks
● Harnesses
Spare Parts for Amusement Machines
SANWA DENSHI CO.,LTD
〒173 東京都板橋区中丸町58番5号
TEL：03-3959-6611　FAX：03-3955-9208
振込銀行：住友銀行大塚支店(普)173617
〒533 大阪市東淀川区東中島4丁目11番32号 ネオライフ新大阪805号
TEL：06-324-3916～7　FAX：06-324-3918
振込銀行：十三信用金庫新大阪駅前支店(普)205700
58-5 NAKAMARU-CHO ITABASHI-KU TOKYO JAPAN
TEL：03-3554-2261　FAX：03-3554-2232　TELEX：STRAD J25633
BANK：SUMITOMO BANK OHTSUKA-BRANCH A／C No.173617

CGポリゴン使用「エアコンバット」
リアルな空中戦
ナムコ「スーパーワースタ93激闘版」も

コックピット型TV空中戦ゲーム機「エアコンバット」が六月下旬に、またTVプロ野球ゲーム機「スーパーワールドスタジアム93激闘版」が六月二十三日に、いずれも㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から発売となる。

「エアコンバット」は細かい計器類までデザインされたリアルなコックピットに座って操縦桿を握り、50インチプロジェクター方式による画面に映し出される敵機を撃墜していくゲーム。同社〝システム21〟を発展させたきめ細かいCGポリゴン画面を使用。画面の指示により発進し、時間内に敵機を確認しバルカンかミサイルで撃破する。初級、中級、上級から選択でき、中・上級は成績に応じた階級が与えられ、上級で最終ステージをクリアすると最高司令官の座を獲得。4スピーカー、ボディソニックを内蔵。幅一一一・六チセン、奥行二六五・四チセン、高さ一九四・七チセン。定価二百五十万円。

エアコンバット

「スーパーワールドスタジアム93激闘版」は同社〝ワースタ〟シリーズの新作で、〝システムII〟に対応。同シリーズは毎年プロ野球のデータを更新しバージョンアップして発売される同社の定番TVゲーム。今回も最新データとともに新しい選手や球団、ユニホームなどが採用されている。さらに各バッターが打席に入る時、テレビ中継と同じようにそれまでの打席の結果が表示されるようになった。八方向レバーと三つのボタンを操作。基板OP価格十四万八千円、ROMキット八万円。

スーパーワールドスタジアム93激闘版

シューティングに新方式
時間と得点制で
バンプレスト「マクロスII」

TVシューティングゲーム「超時空要塞マクロスII」が、㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）から六月下旬発売となる。

これは同社「マクロス」（縦スクロール）の第二弾だが、横スクロールとなり新たなシステムを採用するなど、前作とは異なるゲームになっている。八方向レバーと二つのボタンを操作。二人同時プレイ、途中参加も可能。二人同時プレイの場合は協力プレイと得点を競う〝対戦プレイ〟がある。

各ステージは一定時間内に一定得点以上になればクリア、一定得点以下ならゲーム終了というシステムに最大の特徴があり、途中で何回撃破されてもOK（ただしパワーダウン）。二人協力プレイでは二人の合計得点がクリアの基準となる。対戦プレイは一ステージのみでゲーム終了となり、互いの得点を競う（互いに撃破し合うものではない）。そのために独特の得点アイテムが出現。また宇宙戦闘機はアイテムにより変形してパワーアップし、強力な武器も装備できる。基板販売のみで価格未定。

超時空要塞マクロス II

37インチブラウン管
コナミの「サウロイド」

TVゲーム機キャビネット「サウロイド」が、コナミ㈱（本社東京、西村靖雄社長）から六月下旬発売となる。

これは業務用TVゲーム機では最大となる37インチブラウン管を使用した大型キャビネットで、操作盤の交換により4P用まで対応できる。またブラウン管は縦、横に変更が可能となっている（上部カバーを外し組替える）。金庫容量は百円硬貨対応で千五百枚。幅一一五チセン、奥行一九六チセン、高さ一八九・五チセン。定価百二十五万円。

また同機の「リーサルエンフォーサーズ」バージョンも同時発売となる。これは同ゲーム基板を組込み、アップライト型と同じ銃を二丁装備したもので、本体サイズは同じ。定価百五十五万円。

サウロイド

「ソニック」のアニメ付き
〝参加型〟自販機
セガ社「ポップコーンショップ」

ポップコーン自動販売機「セガソニック・ポップコーンショップ」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から六月中旬発売となる。

これは同社ポップコーン自販機第二弾で、ポップコーンが出来上がるまでTVモニター（14インチ）にキャラクターのアニメが映し出されるもの。前作は〝アンパンマン〟、今回は〝ソニック〟と〝テイルス〟を使用。〝ソニック〟を助けるハンドル操作もあるという参加型自販機。

硬貨投入後、味（三種類）を選択。アニメが終わるとポップコーンの入ったカップが取り出し口に出る。幅一二七・五チセン、奥行八五チセン、高さ一九五チセン。定価百七十万円。

セガソニック
ポップコーンショップ

ゲームマシンは郵便振替でお申し込み下さい
■年間購読料（送料、消費税込）は9,880円です
■特製「綴じ表紙」は別途2,000円ご一緒にお申し込み下さい
①購読申込書には宛先もはっきりと
②購読料とともに郵便局で手続きを
③約1週間で、小社に通知が来ます
④お手元に新聞が毎号郵送されます
■海外（AirMail）の購読料は一律米180ドルとなっています

話題のNEWアイテムで、プレイヤーを獲得!!

SEGA

PUZZLE&ACTION

タントアール

1Pプレイより楽しい、2Pプレイ可能!

スピーディさが要求されるニュージャンルゲーム
頭脳明晰、

入れか絵
6枚のパネルを入れ替えて元の絵に戻すパズル。

ハットしてフラワー
4つのマジックハットの中に隠れた花を当てる。

スタンリー・キューブ・いくつ?
積まれたキューブ(立方体)を数え、解答欄から選ぶ。

わくわくロボット工場
いろいろなロボットのパーツから、設計図と同じものを探し組み立てる。

ケッコー毛だらけコケコッコー
ボタン連打で風船を膨らませて割り寝ているにわとりを起こす。

迷い道くねくね
迷路をスタートからゴールへ通り抜ける。

スロットなブギにしてくれ
スロットの絵柄で構成された8×8のマスから、見本の絵柄を探す。

スリーヒント・パネルを探せ!
3つのヒントにあてはまるパネルを探す。

忍者どこじゃ?
飛び回る2人の忍者のうち、黄色の忍者が最後に隠れた場所を当てる。

かずのこどこのこ
高速でかわるがわる表示される4つの数字を解答欄から選ぶ。

ビリー・ジュエル
点滅している枠に指定された宝石をそろえる。

必殺! ストップウォッチャブル
ストップウォッチを、決められた時間の範囲内で止める。

その他、ここには紹介していない、いくつもの秘密のゲームと、ボーナスステージ・ラストゲームがあります。

ゲームがたくさんある!
た〜んとある!「タントア〜ル!」。

全く新しいジャンルのパズル&アクションゲーム。
ゲーム選択シーンで、4つの中から好きなゲームを選び、ルールに従ってプレイ。
クリアすればまた別のゲームを選べます。

ハイパフォーマンス・キャビネット
ASTRO CITY
新時代のロケーションに対応。
アストロシティ

ハイパフォーマンスなボディ
容姿端麗。

静電気防止対策済
感動と興奮を迫力の大画面で演出、しかも基本機能はもとより、環境対策をも考慮した素材をハイセンスなデザインに集約。"アストロシティ"は、アミューズメントセンターの未来を感じさせるハイクォリティなキャビネットです。

●750(W)×905(D)×1,455(H)mm
93kg AC100V 140W 〒95-4634
29インチモニター PAT. PEND.

株式会社 セガ・エンタープライゼス

第一糀谷事業所	東京都大田区東糀谷2-13-1	電話03(3743)7432(国内販売事業部)
		電話03(3743)7438(海外販売事業部)
		電話03(3743)7433(AM施設事業本部)
		電話03(3743)7533(総合レジャー開発本部)
札幌支店	札幌市豊平区豊平五条3-2-34	電話011(841)0248(代表)
関西支店	大阪府豊中市豊南町東2-5-3	電話06(334)5336(代表)
博多支店	福岡県福岡市中央区白金2-5-15	電話092(522)4717(代表)
広島販売	広島市中区河原町11-17フルミチビル	電話082(293)7979(代表)
名古屋販売	愛知県名古屋市名東区社が丘1-804	電話052(702)3003(代表)
仙台販売	仙台市若林区卸町東3丁目1-8	電話022(287)0930(代表)
神戸販売	神戸市中央区元町通1-11-19	電話078(333)7973(代表)

© SEGA

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.203

間奏曲

山川萬里

昨夜矢飛から電話があり、今日会うことにした。

おもっていた時間よりもずっと早くに目が覚めてしまう。

原因は甘ずっぱい香水のような香である。部屋のどこかに香水がこぼれているのではないかとそこらを見廻しても、そんな形跡はないようだ。

窓を開ける。窓の外からは部屋の内部よりももっとつよい芳香が流れこんでくる。

裏山のニセアカシアの白い花が満開である。ニセアカシアの花の香がこんなにもつよいものだとは知らなかったので驚いてしまう。

小鳥も匂いに惑わされたのか騒々しく囀っている。

同じ香でも、原因が分らない時には、何となく不安な落着かない気分にさせられていたのだが、ニセアカシアの花の香だと分ってしまえば、良い薫りのようにおもい、花の香に気分がよくなってゆく。

コップの水でうがいをして、薬罐をガスコンロにのせ、朝刊をとってくる。

沸いた湯でお茶漬けをかきこむ。漬ものだけのお茶漬けである。

ちょっとでも胃の中にたべものを入れておくと、煙草がおいしい。

お茶漬けの後は、緑茶をいれて、煙草を吸いながら一服ごとに緑茶をすする。

そうしながら朝刊をざっと読んでしまう。

別に毎朝新聞を読むことを義務づけられているわけではないのだが、勢いである。

民俗学者に言わせれば一日がはじまるための儀式ということになり、神話学の方ではほぼ無意識の裡になされる行為はすべて神話の故となされている。

新聞は今や、現代社会においては神話や儀式の範疇に片づけられる存在となってしまった。

そういう新聞の記事の内容を批判したりすることは、子どもの喧嘩に目鯨をたてるようなことで大人気ない、とされてしまうかのようである。

回帰現象が目立つこの頃である。

カンボジアの件でも、当事国の政治的指導者が外国に逃れたまま帰国しなかったり、日本の首相がうっかり仕方がないと言ってしまったりしている中で、カンボジアで命を失った若者の父親は、かつて戦時中によく言われていたようなタイプの発言を繰り返していた。

新聞を見てやや不愉快な気分になり、黯ずんだ指を石鹸で洗い、着替えをして家を出る。

ラッシュをはずれて空席がある電車がくる。てっとり早く、入口のコーナーの席に座ったのが間違いであった。

入口に立った人が、私の方に向いて立って、私の頭の上に新聞紙を開いて読み出した。口をおおわずに咳をしたり、咳をしなくても上から息がかかってくるようで、すこぶる居心地が悪い。

十年ぐらい前に講談社の現代新書で、香原勢至が現代人の生態について観察している本を出したことがあって、その中で現代人の他の動物と比べてばたばたと野蛮な歩き方が目立つことや、一般的に身振り、動作の野卑で大げさな、下品で周囲に迷惑を及ぼすことを考えないような風潮を、嘆かわしいとしていたのだが、香原の観察の対象のひとつに、電車の車中における動作があげられていた。

香原は図で示していたが、四月には田舎から都会へ出てはじめて電車で通勤する人が多いので、車内の位置が乱れて混乱が生じ易いが、ものの二、三週間も経たない間に、彼等は以前からの人々の位置のとり方を真似て、もっとも摩擦が生じないように自分の身体を置くようになると、件の入口の位置にも言及していた。

しかし、この本が出て十年後の現在では年がら年中、以前のような位置どりに戻ることもなく、香原の説明の仕方によれば野蛮な状態へ回帰したままである。

そうこうする間にターミナルに着く。ターミナルの駅が都心から歩いて五分ぐらい外れに移されたこともあるが、矢飛がいってた喫茶店までは歩いて十五分以上もかかった。

地上げに成功した結果か、失敗したからそうなったのか分らないが、やけに空地とモーター・プールが目立つ街を通りぬけた先にその喫茶店はあった。

その一画だけに奇蹟的に緑が多いとおもったら神社であった。神社と地続きの緑に囲まれ、白いペンキの壁と赤い窓枠が映画のセットのような店であった。

明るい窓の下の席で矢飛は居眠りをしていた。手にした文庫本が半ば落ちかかっている。

急ぐ用事でもないので起す気はなく、落ちかかっている文庫本をそっと卓子に置き、静かに椅子に座ったつもりだったのだが、動物的な勘とでもいおうか、矢飛はうっすらと目を開き、すぐ当方に気がついてしまった。

「遅いじゃないか」

「おもったよりも駅から遠かったからね」

「貨幣論については随分と書きたいことがあるから十回も二十回でも続けるつもりだったのだが、大学が変ったりして、これで打ちきって、山川に交代しようとおもってさ。久しぶりに山川の顔も見たくなったしね」

「随分弱気になってしまったんだね。きっと貨幣のせいさ」

「貨幣の危機、資本主義の危機はハイパー・インフレーションにあり、というのはどうおもうかね」

「むづかしい問題だね。まず世界同時にハイパー・インフレーションが起きるという想定がどうかということがあるよね。どっかで起きてそれがどういうように波及してゆくか、ゆかないか。今までの例を見ると、波及してゆかないようなメカニズムがあるような感じがつよいな」

「貨幣のためにモノが捨てられる例はあってもね。野菜や果物や魚が安値で市場に運ばれずに捨てられてゆくニュースはよく見かけるものね。本だって裁断されるしさ。だけどモノのために貨幣は捨てられたためしはない」

「モノが溢れるのは怖くないとなれば、物物交換への回帰現象、もっとも逆な場合を考えても、日本でも戦後のインフレ時には物物交換への回帰現象がみられたね」

メーカー ⇄ ABLE CORP ⇄ オペレーター

シャドーフォース
変身サイボーグ忍者活躍
伝説のステージが始まる

テクノスジャパン/エイブル

ポニーマークⅣ
新素材使い斬新デザイン
29インチフラット画面!

ジャレコ

アウトランナーズ
ド迫力の世界30ステージ
8車種、BGMも選択!!

セガ社

ドリームチャンス
ハートランプルーレット
新円筒型カプセル景品!!

昭和技研工業

〒171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル
TEL 03(3988)2061(代) FAX 03(3986)5180

JULY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	ストⅡダッシュ・ターボ（カプコン） SFⅡ・CE Turbo (Capcom)	7.37
2	1	ワールドヒーローズ　2（ＳＮＫネオジオ） World Heroes 2 (SNK)	7.31
3	3	海底大戦争（アイレム） In The Hunt (Irem)	7.17
❹	6	ハットトリックヒーロー '93（タイトー） Hat Trick Hero '93 (Taito)	7.00
5	4	ぷよぷよ（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo (Compile／Sega)	6.70
❻	–	クイズめくるめくストーリー（セガ社） Quiz Dazzling Story* (Sega)	6.55
7	5	戦国エース（彩京／バンプレスト） Samurai Ace (Psikyo／Banpresto)	6.39
❽	–	パニッシャー（カプコン） The Punisher (Capcom)	6.38
9	7	プレミアーサッカー（コナミ） Premier Soccer (Konami)	6.25
10	9	クイズ人生劇場（タイトー） Quiz Life Theatre* (Taito)	6.17
11	10	キャディラックス（カプコン） Cadillacs (Capcom)	6.00
12	12	クイズ・チャンネルクエスチョン（中日本リース） Quiz Channel Question* (Nakanihon)	5.84
⓭	14	餓狼伝説　2（ＳＮＫネオジオ） Fatal Fury 2 (SNK)	5.73
14	11	天地を喰らう　Ⅱ（カプコン） Worriors of Fate (Capcom)	5.65
⓯	26	ボンバーマンワールド（アイレム） New Atmik Punk (Irem)	5.62
⓰	24	上海　Ⅱ（サン電子） Shanghai Ⅱ (Sun Electronics)	5.58
⓱	22	スーパーワールドコート（ナムコ） Super World Court (Namco)	5.56
18	13	ガイアポリス（コナミ） Gaiapolis (Konami)	5.55
19	19	クイズ学問ノススメ（コナミ） Quiz Gakumon No Susume* (Konami)	5.47
20	17	クイズココロジー（テクモ） Quiz Kokorogy* (Tecmo)	5.46
㉑	23	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B／Taito)	5.39
22	15	ストリートファイターⅡダッシュ（カプコン） Street Fighter Ⅱ:Champion Edition (Capcom)	5.33
㉓	30	ＶＶ（ヴイファイブ）（東亜プラン） Grind Stormer (Toaplan)	5.32
24	8	ファイターズヒストリー（データイースト） Fighter's History (Data East)	5.30
25	16	スーパーワールドスタジアム '92激闘版（ナムコ） Super World Stadium '92 Heavy Fighting (Namco)	5.22

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT／COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	–	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	8.73
2	1	タイトルファイト（セガ社） Title Fight (Sega)	8.44
3	2	リーサルエンフォーサーズ（コナミ） Lethal Enforcers (Konami)	7.74
4	3	バーチャレーシング（ツイン）（セガ社） Virtua Racing (Twin) (Sega)	7.25
5	4	ラッキー&ワイルド（ナムコ） Lucky & Wild (Namco)	7.09
❻	7	コカコーラ・スズカ８アワーズ（デラックス）(ナムコ) Coca Cola Suzuka 8 Hours (DX) (Namco)	6.78
❼	13	コカコーラ・スズカ８アワーズ（スタンダード）(ナムコ) Coca Cola Suzuka 8 Hours (SD) (Namco)	6.78
8	6	バーチャレーシング（デラックス）（セガ社） Virtua Racing (Deluxe) (Sega)	6.63
❾	11	ファイナルラップ　3（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 3 (Standard) (Namco)	6.26
10	9	ワイルドパイロット（ジャレコ） Wild Pilot (Jaleco)	6.14
⓫	12	天地を喰らう　Ⅱ（カプコン） Worriors of Fate (Capcom)	5.91
12	10	グランプリスター　Ⅱ（ジャレコ） Grand Prix Star Ⅱ (Jaleco)	5.83
⓭	14	レールチェイス（セガ社） Rail Chase (Sega)	5.69
14	8	スーパーチェイス（タイトー） Super Chase (Taito)	5.55
15	15	Ｆ１エキゾーストノート（セガ社） F1 Exhaust Note (Sega)	5.54

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	スーパーリアル麻雀　ＰⅣ（セタ／サミー） Super Real Mahjong PⅣ* (Seta)	6.53
❷	–	麻雀セーラーウォーズ（日本物産） Mahjong Sailor Wars* (Nichibutsu)	5.50
3	2	所さんのまーまーじゃん（セガ社） Tokorosan's Mahjong* (Sega)	5.29
4	4	アイドル麻雀ファイナルロマンス（ビデオシステム） Mahjong Final Romance* (Video System)	5.25
❺	–	麻雀パチンコ物語（日本物産） Mahjong Pachinko Story* (Nichibutsu)	5.00

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ホワイトウォーター（ウィリアムズ） White Water (Williams)	6.02
2	2	ドクターフー（ミッドウェー） Dr. Who (Midway)	6.00
❸	–	スターウォーズ（データイースト） Star Wars (Data East)	5.95
4	3	フィッシュテールズ（ウィリアムズ） Fish Tales (Williams)	5.60
❺	8	バットマン（データイースト） Batman (Data East)	5.02

コナミ株式会社
本社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787
大阪支店 〒530 大阪市北区梅田1-11-4 TEL. 06-456-4567
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9 TEL.011-232-3778
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30 TEL.092-715-2367
東京サービスセンター 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL.03-3264-5678
大阪サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL. 06-334-0335

Overseas Readers Column

"St. Fighter II" Factor Also Seen '92 Results

At present, every coin-op game manufacturer with its stocks listed on the stock exchange or otherwise offered to the public designates March as the end of its fiscal year. Coin-op game company settlement of accounts were announced between May 12 and 28. Although most Japanese companies have experienced income/profit decreases due to the collapse of the bubble economy, amusement-related companies have generally enjoyed favorable income/profit increases.

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, which withdrew from the coin-op business and became a giant in the home video market, posted 562,750 million yen in revenue, up 10.9% over the preceding year, in the fiscal year ended March 1993. The majority of revenue was derived from "Fami-Com" ("NES" for overseas), "Super Fami-Com" ("Super NES" for overseas), and "Game Boy" hardware and software. The favorable results show that while the "NES" market has declined, the "Super NES" market is rapidly expanding in the U.S.A. and Europe.

However, overall the export ratio of these products has dropped by 4,5 points from 62.3% in 1992 to 57.8% in 1993. Nintendo expressed its intention to continuously develop "better software".

In the same period, Nintendo's net income was 87,155 million yen, up 2.2% over the preceding year. With growth rates in revenue and net income dropping over recent years, Nintendo forecasts 600,000 million yen in revenue and 90,000 million yen in net income for the fiscal year to end March 1994.

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, recorded 346,937 million yen in revenue, up 62.6% over the preceding year, in the fiscal year ended March 1993. The significant increases in income/profit resulted from the favorable coin-op business and rapid expansion of 16-bit home video game sales in the U.S.A. and Europe.

A breakdown of revenue by sector was as follows: coin-op games accounted for 57,557 million, up 58.0% over the preceding year, home videos 229,269 million yen, up 69.7%, operation 58,914 million yen, up 42.3%, and others 1,195 million yen, up 236%.

A percentage breakdown was as follows: coin-op games 16.6%, home videos 66.1%, operation 17.0%, and others 0.3%, while the corresponding export ratio was 3.2% for coin-op, 60.5% for home videos, and 0.3% for others, respectively. The overall export ratio rose 8.8 points to 64.0% in the fiscal year.

In the same period, Sega's net income was 28,017 million yen, up 99.9% over the preceding year. Sega forecasts 400,000 million yen in revenue and 32,700 million yen in net income for the fiscal year to end March 1994.

Capcom Co., Ltd., Osaka, recorded 70,247 million yen in revenue, up 98.2% over the preceding year, 5,436 million yen in net income, up 102.7%, in the fiscal year ended March 1993. These strong results were due to the tremendous success of its video game "Street Figher II" series for coin-op and home video. This strong showing is expected to continue through fiscal 1994.

A breakdown of revenue by sector was as follows: coin-op games accounted for 19,206 million yen, up 81.3% over the preceding year, home videos 45,520 million yen, up 101.3%, operation 3,409 million yen, up 257%, and others 2,110 million yen, up 64.2%.

A percentage breakdown was as follows: coin-op games 27.3%, home videos 64.8%, operation 4.9%, and others 3.0%, while the corresponding export ratio was 9.9% for coin-op, 32.3% for home videos, and 0.7% for others. The overall export ratio dropped 7.0 points to 42.9% in 1993.

Capcom forecasts 83,000 million yen in revenue and and 7,500 million yen in net income for the fiscal year to end March 1994.

Namco Limited, Tokyo, posted 65,398 million yen in revenue, up 20.3%, and 2,104 million yen in net income, up 21.1%, for the fiscal ended March 1993.

Although Namco's domestic coin-op game sales and operation continued to increase, home video sales dropped and exports remained dull.

A breakdown of revenue by sector was as follows: coin-op games accounted for 17,562 million yen, up 36.8% over the preceding year, home videos 9,645 million yen, down 11.4%, operation 37,975 million yen, up 25.2%, and others 215 million yen, down 24.3%.

An overall breakdown was as follows: coin-op 26.9%, home videos 14.7%, operation 58.1%, others 0.3%. The overall export ratio, low compared to other companies, rose 0.8 points to 6.0% in 1993. A breakdown of export figures by business area was not given.

Namco forecasts 80,000 million yen in revenue and 2,550 million yen in net income for the fiscal year to end March 1994.

Konami Co., Ltd., Tokyo, announced its results for the 6-month period ended March 1993 along with the change in the term for the settlement of accounts. Sales and net income for the October 1992 ~ March 1993 period accounted for 27,518 million yen and 2,132 million yen, respectively (Revenue and net income for the 7-month period from March to September 1992 were 18,780 million yen and 474 million yen, respectively).

In the coin-op sector, the video gun game "Lethal Enforcers" scored a hit, and the home video sector also enjoyed a favorable growth. Coin-op sales were 5,106 million yen, home videos 16,069 million yen, and others 6,433 million yen. An overall breakdown was as follows: coin-op 18.2%, home videos 58.4%, and others 23.4%, while the corresponding export ratio was 6.3% for coin-op, 44.5% for home videos, and 0.9% for others. The overall export ratio was 51.6%.

Konami forecasts 53,000 million yen in revenue and 3,800 million yen in net income for the fiscal year to end March 1994.

Tecmo Limited, Tokyo, realised 14,409 million yen in revenue, up 0.4% over the preceding year, and 892 million yen in net income, up 6.4%, in the fiscal year ended March 1993. The company described the business environment in both coin-op and home-video markets as severe.

A breakdown of revenue by sector was as follows: coin-op games accounted for 3,531 million yen, down 24.1% from the preceding year, home videos 8,805 million yen, up 9.5%, operation 2,043 million yen, up 15.3%, and others 29 million yen, down 81.2%.

A percentage breakdown was as follows: coin-op 24.5%, home videos 61.1%, operation 14.2%, and others 0.2%, while the corresponding export ratio was 0.9% for coin-op, 31.1% for home video, and 0.1% for others. The overall export ratio dropped 7.0 points to 32.1% in the year.

Tecmo forecasts 14,406 million yen in revenue and 780 million yen in net income for the fiscal year to end March 1994.

Jaleco Limited, Tokyo, posted 13,639 million yen in revenue, down 3.4% from the preceding year and 277 million yen in net income, down 34.9%, for the fiscal year ended March 1993. The company explained that in spite of the healthy coin-op sector, the disappointing figures were due to the continuing slump in the U.S. home video game market. The company also advised that it would ship a 32-bit system for coin-op video in the near future.

A breakdown of revenue by sector was as follows: coin-op games accounted for 8,824 million yen, up 38.0% over the preceding year, home videos 3,551 million yen, down 47.7%, and others 1,263 million yen, up 34.4%.

An overall breakdown was as follows: coin-op 64.7%, home videos 26.0%, and others 9.3%, while the corresponding export ratio was 7.1% for coin-op, and 10.6% for home videos. The overall export ratio dropped 17.4 points to 17.7% in the year.

Jaleco forecasts 16,000 million yen in revenue and 650 million yen in net income for the fiscal year to end March 1994.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
© 1993 Amusement Press, Inc.

親から子へ
夢と安心をトータルで考える
朝日の遊園列車

●全てが手作り……だから安心
機関車も連結客車も本物感あふれる豪華な造り。また、いざという時に様々なシステムで対応し、安心してお乗りいただけます。
●現場に合ったシステム作り
遊園列車からロケーション作り・メンテナンスまでトータルで考えます。
ASAHI AMUSEMENT MACHINE
進歩はいつも朝日から……
ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.
朝日エンジニアリング株式会社
大阪営業本部
〒599-03 大阪府泉南郡岬町淡輪1387-2
TEL.0724(94)0783 FAX.0724(94)2195

「遊び」をクリエイトする―株式会社ナムコ

本　社　〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(3756)2311(大代)
販売一部(東京)〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL 03(3756)2311(大代)
(札幌)〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2 TEL 011(822)5002(代)
(名古屋)〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27 TEL 052(933)6305(代)
販売二部(大阪)〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL 06(338)3511(代)
(福岡)〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL 092(474)5605(代)

©1993 NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED.